http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

IL COMPUTER PER IMPARARE!

Anno IV Numero 32 - Giugno 1991 - Lire 5000 - Spedizione In Abb. Postale Gruppo III/70

CHUCK ROCK
Il gioco più fuori di testa dell'anno

SPECIALE COMPILATION

COMING SOON... ovvero
tutto quello che ci riserverà l'estate

CANTON
un altro gioco Made in Italy

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA SENZA FINE

Le avventure di un simpatico giramondo, tramutato in una scimmia da uno stregone malefico. Aiuta TOKI a trovare la pozione magica che gli restituisca le perdute sembianze umane.

Azione a scrolling multidirezionale.

Disponibilita:

C64 CARTUCCIA	Lit. 69.000
AMSTR. CARTUCCIA	Lit. 69.000
SPECTR. CASS	Lit. 19.500
ATARI ST	Lit. 49.000
AMIGA	Lit. 29.000

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

ATARI

LYNX

A PARTIRE DA
£. 149.000
(IVA ESCLUSA)

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via San Prospero 1 Milano - **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano - **Supergames** Via Vitruvio 38 Milano - **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano - **Lucky** Via Passeroni 2 Milano - **Lucky** Via Adige 6 Milano - **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano - **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano - **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano - **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agora" Cassano D'Adda (Mi) - **Lucky** Via Rovereto 12 Milano - **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano - **Bit 84** Via Italia 4 Monza (Mi) - **Inferno di Voghi** Via Passerini 7 Monza (Mi) - **Possaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta (Mi) - **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso (Mi) - **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) - **Vanoni** Via Stazzine 18 Momago (Va) - **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate (Va) - **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) - **New Game** C.so Garibaldi 199 Legnano (Mi) - **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco (Co) - **Milac** Via Lodigiana 1 Senna Lodigiana - **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano - **Casa del giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona - **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema - **Vigasio Mario** Portici Zanardelli 3 Brescia - **Il Maggiolino** Via Buonarroti 41/B Pompiano (Bs) - **Tintori Enrico e c,** Via Broseta 1 Bergamo - **Video Immagine** Via Carducci Città Mercato Bergamo - **Caldara Angelo** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo - **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) - **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia - **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) - **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi - **Happy Computer** Via Uccelli 2/A Suzzara - **Tenedini Franco magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova - **Bernascani** Via Saffi 88 Varese - **Sicon non food** Via Elevzia 8 Tirano (So) - **Video Hobby** Via Ugoni 12/B Brescia - **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia - **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano - **Calligaro Distribuzione** Via Ampere 105 Milano - **Iperfoto Sas** St. Prov. 184 Brembate Sotto (Bg) - **Computer Shop Snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate (Va)

PIEMONTE - **Tv Miratiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino - **G. Ricordi & c.** P.zza C.L.N. 251 Torino - **Auchan** C.so Romania 460 Torino - **Alla gioia dei bimbi** Via Po 46 Torino - **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino - **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino - **American's games** Via Sacchi 26/C Torino - **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino - **Toy service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino - **Paradiso dei bambini** Via Andrea Doria 8 Torino - **Girotondo** Via S. Marino 52B Torino - **Fulvia Pagliughi** C.so Vercelli 254 Ivrea (To) - **Casa del pupo** Via Torino 34 Nichelino (To) - **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo (To) - **Hobby Market** Via Po 20 Chivasso (To) - **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo Canavese (To) - **Psovera** Via Piacenza 2 Alessandria - **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) - **Italsapo** Via per Borgomanero Cognignago (No) - **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo - **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo (Cn) - **Bona distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra (Cn) - **Bondi giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo - **Sereno Galantino** P.zza I Maggio 1 Biella - **Record Snc** Galleria F. Argenta 3 Asti - **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa (To)

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova - **Martinelli Nara** Via C. Rota 7/9 Bolzaneto (Ge) - **La fata dei bambini** Gall. Mazzini 35 Genova - **Il Punto** Via Donghi 61 Genova - **La befana di baccanti** Via Assarotti 2 Genova - **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova - **Il Balilla** Via F. Agrile 112 Genova - **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita 8 Genova - **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia - **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO - FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone - **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova - **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova - **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova - **Computer Point** Via Roma 63 Padova - **Italtecnica** Via Giotto 39/43 Padova - **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova - **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este (Pd) - **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco - **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano (Pd) - **Zanoni di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago - **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala (Ve) - **Centrercasa** Via C. Battisti 29 Trieste - **Megabyte** P.zza S. Tommaso 10/11 Verona - **Casa della radio** Via Adigetto 47 Verona - **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona - **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona - **Ferrarin** Via De Massari 10 Legnago (Vr) - **Ma.Be** Via Messidoglia 130 Villafranca - **Casa del bambino** Via cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto (Vr) - **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa (Vi) - **Comonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa (Vi) - **Aster Market** - Via Marinoni 5 Bassano del Grappa (Vi) - **R.D.E.** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa (Vi) - **Cove Arl** Via Copernico 19 Malo (Vi) - **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) - **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza - **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza - **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po' (Ro) - **Il Paese dei balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno - **Il Paese dei balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se (Bl) - **Al gioca tu** Via Zermanese 15 Treviso - **Caputo** San Marco 5193 Venezia - **Barera** San,Marco 4948 Venezia - **Sartorello** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia (Ve) - **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato (Vi) - **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre (Bl) - **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre (Ve) - **Guerra computer** Via C. Battisti 53 San Donà di Piave (Ve) - **Guerra Computer** P.zza Trefin 6 Treviso - **SME** Via Torino 101 Mestre (Ve) - **SME** Via Canegliano 57 Susegana (Tv) - **SME** Via Udine 28 Zoppola (Pn) - **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (Ve) **Zattarin Spa** Strada dei Colli 99 Padova - **Zattarin Spa** Via T. Aspetti 168 Padova - **Zattarin Spa** V.le Verona 79/81 Vicenza - **Zattarin Spa** Via Cooperazione 4 Rovigo - **Casa del Bimbo Snc** Via Aquileia 15/A Udine - **Videolandgames di Spartè R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO - **Trading Office** Via IV Novembre 23 Cles (Tn) - **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo (Tn) - **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto (Tn) - **Contschieder Eirck** Via Portici 313 Merano (Bz) - **Macromat** Via Museo 45 Bolzano - **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico (Bz)

EMILIA-ROMAGNA - **Euro Elettrica** Via Ranzani 13/2 Bologna - **Business Point** - Via Carlo Mayr 85 Ferrara **Orsa Maggiore** - P.zza Matteotti 20 Modena **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** - V.le dello Sport 50 Modena **Cabrini Polyemation** - Al Centro Torri Parma - **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma - **Pongalini** Via Cavour 32 Fidenza (Pr) - **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo (Pr) - **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) - **S.G.M.** Via Balzella 54 Forlì - **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/A Rimini (Fo) - **Argnani** P.zzo della Libertà 5/A Faenza - **Montanari Illario** Lgo Calderoni s.n.c. Lugo (Ra)

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze - **Eurosoft** Via del Romito 1/D/R Firenze - **Casa dello sconto** Via Taselli 126 Firenze - **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze - **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/R Firenze - **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze - **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato (Fi) - **Bellanti & C.** P.zza L. Da Palestrina 317 Scandicci (Fi) - **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve (Fi) - **Vieri Elettronica** Via Vitr. Veneto 68 Arezzo - **Electronic Service di Massarelli** Via Vecchia Tranvia 10 Pisa - **Electronic Dreams** Via Dante 77 Pontedera (Pi) - **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata (Pt) - **Calice** Via Panaro Agliana (Pt) - **Etruria di Perinti** V.lo dello Sportello 13 Siena - **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena - **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto - **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa - **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa - **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara (Ms) - **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso (Ms) - **Computer Shop** P.zza Curtatone 103 Lucca - **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo G. (Lu) - **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore (Lu) - **Il Computer di Vecoli Lino** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore (Lu) - **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno - **Futura 2** Via Cambini 19 Livorno - **Mondial Toys Pretini & C. Snc** Via Roma Galleria 15 Carrara (Ms) - **Fuamanti** Via Lunigiana Aulla (Ms)

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro - **Mondo Piccino** Via N. Bixio 18/A Falconara - **Passi Hi-fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo - **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto - **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo - **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila - **S.A.G.I.** Via O. Ranelletti 181 Celano (AQ) - **Casa dello sconto** Via 7 Valli Perugia - **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno (Pg) - **Stefanoni Erminio** Via Cristoforo Colombo 3 Terni - **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (Mc) - **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata - **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma - **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma - **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4/A Roma - **Casa Mia Gaia** Lgo Boccea 12 Roma - **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma - **G. Ricordi & c.** Via del Corso 506 Roma - **G. Ricordi & c.** Via G. Cesare 88 Roma - **Primi Passi di Tranci Elda & c.** Via Bevagna 35/37 Roma - **Magazzini del popolo** Via Fossa di tor tre teste 46 Roma - **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma - **Marzi Otello** P.zza Filippo Carli 4 Roma - **F.lli Pier Mattei e c.** Via Appia 423 Roma - **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma - **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma - **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30-32-36 Roma - **P. Morganti e c,** V.le Europa 72 Roma - **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma - **Styl Baby** Via Tornevecchia 100 Roma - **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma - **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma - **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma - **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma - **The Store** Via Matteotti 3 Sora (Fr) - **Giocomania Srl** Via A. Meldola 424 Roma - **Al Giocattolo di Tutti Sas** Via A. Mario 38 Roma - **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma - **Pel-Cin Srl** Via Nomentana 1011 Roma - **Tognocchi Srl** Via Domiziano 8 Rieti - **A.V.C. Shop Service** Via Empolitana 134 Tivoli (Rm) - **Andreoli** Via E. Filiberto 8 Latina - **Arcobaleno** Via Magna Grecia 71 Roma - **Assistance** Via Macchiavelli 58 Roma - **Barbanera Rodolfo** Via Cassia 925 Roma - **Borgiacchi Radio** V.le Italia 12 Ladispoli - **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo - **Chopin** Via Chopin 27 Roma - **Compushop** Via Nomentana 265 Roma - **Computertime** Via Col di Lana 11/15 Ciampino (Rm) - **Easy Data** Via Amadeo 31/D Roma - **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma - **Elettronica Mancini** P.zza S. Francesco 13 Nettuno - **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/A Roma - **Foggia Mobili** V.le S. D'Acquisto 16 Velletri - **Foto Flash** Via Anacapri 6 Roma - **Gari Shop** Via Scirea 17 Roma - **Gigi Watch Elettronica** V.le Ippocrate 25 Roma - **Kyndes** Via Aurelia 387 Roma - **Luigi Giglio** Via Vitruvio 282 Formia - **M.R.S.** Via Manara 5 Frascati - **Man San** Via Magna Grecia 33 Roma - **Computer Shop** Via Kennedy 100 Monterotondo - **Ottica Fermi** Via F. Enriques 33 Roma - **Ottica Foto Bruno** C.so Centrocelle 32/A Civitavecchia - **P.A.T.E. 80** Via Tuscolana 489 Roma - **Paolini** Via Paolini 94 Roma - **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino - **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma - **R.C.E.** P.zza dei Gerani 40/41 Roma - **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma - **S.E.C.** Via Appia km 54,3 Cisterna di Latina (Lt) - **Safo Dario** Via Appia Nuova 501/505 Roma - **Tecnovideo** Lungomare Gabbato 402 Gaeta - **Top Worm** Via Appia Nuova km 17,4 Ciampino - **Vanguard Elettronic** P.le Prenestino 16/19 Roma - **Video In** Via della Stazione Latina - **Video Shop** Via Serravene Paolo 75 Cerveteri - **Sama Elettronica** Via 2 Giugno 35 Tivoli - **Leonardo** Via Pantilo Castaldi 7 Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli - **Santaniello** Via Santana dei Lombardi 45 Napoli - **Hpe Informatica** Via Consalvo 191 Napoli - **Video Sud** Via P. Della Valle 16 Napoli - **Corsale** Via S. Gennaro ant. 102 Napoli - **Casa Mia** Via F. Cilea 115 Napoli - **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli - **MFC Quaglia** Calata S. Marco 6 Napoli - **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli - **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (No) - **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 C/Mare di Stabia (No) - **Pridam** Via Cappello dei Bisi 31 Gragnano (Na) - **Tema** Via Vittorio 153 S. Giorgio a Cremano (Na) - **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno - **Nuova Fotografia** Via Pastena 156 Positano (Sa) - **Office System** Via Roma 86 Mercato S. Severino (Sa) - **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola - **Shashin c/o Euromercato Campania** Strada Comunale S. Salvatore Casoria (Na) - **Darvin** Galleria Umberto I° 79 Napoli - **Cion** Galleria Vanvitelli 32 Napoli - **Inlaudio Sas** Via Capuana 7 Napoli - **Eredi Lanzetta Alberico** Via Circonvallazione 71/G Avellino - **Mondial Giocattoli** Vid Diocleziano 354 Napoli - **Iovine Antonietta** Via Costantinopoli 21/23 Aversa (Ce)

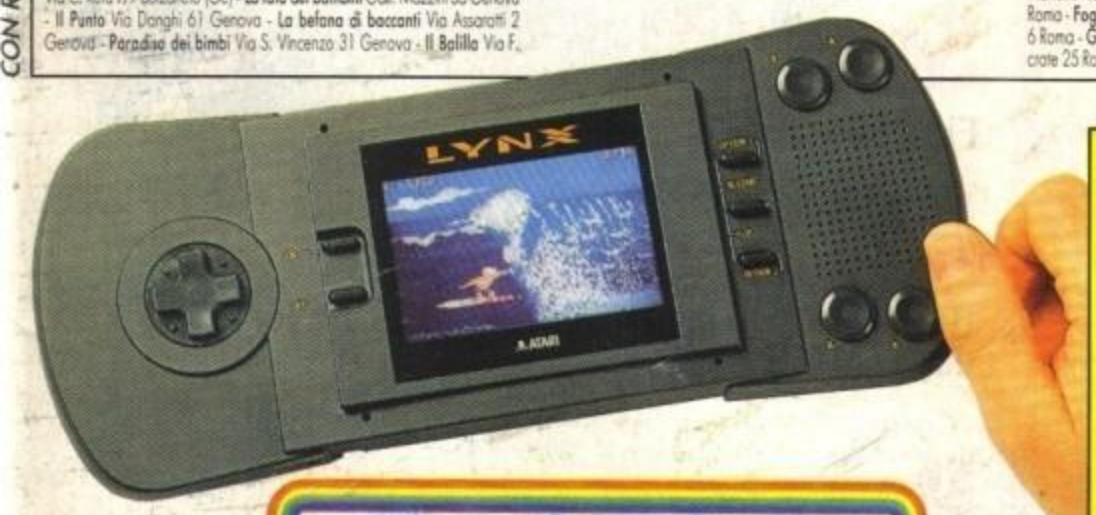
PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto - **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari - **Discoramo** C.so Cavour 99 Bari - **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari - **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta (Ba) - **Pan Col** Via Vittori 58 Barletta (Ba) - **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (Ba) - **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia - **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia - **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia (Ba) - **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (Ba) - **Tecnobit** Via Plateja 68/D Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria - **Ancer** Lgo Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo - **Electron & C.** Via Lincoln 197 Palermo - **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina - **Computer House Messinese** Via Del Vespro 58 Messina - **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra s.n.c. Canicatti - **CO.FAL. Sud** Via Arno 1 Siracusa

SARDEGNA - **Cen** Via S. Emiliano 51 Nuoro - **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari - **Videogame** Via Del Mille 15/17 Sassari - **Erre di Dancardio Snc** Via E. Campanelli 15 Oristano - **Porrà Snc** Via Tempio 10 Tortoli (Nu) - **D.A.R.C. Snc** C.so Vico 37 Sassari

Ed inoltre presso i centri vendita "COECO" (vedi pagine gialle).



ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel. 02/6134141 - Fax 02/6194048
TA 02/6196462

PARTECIPA AL CONCORSO

VINCI E VIDEOGIOCA

ATARI LYNX Shop

VAI NEI "LYNX SHOP ATARI" RITIRA LA CARTOLINA DA COMPILARE E SPEDISCILA ENTRO IL 30/06/1991
A: **CONCORSO "ATARI LYNX"**
C/O MPS CASELLA POSTALE 1028
20185 MILANO

PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI:
N. 100 CONSOLLE ATARI LYNX
N. 1000 CARTUCCE PER ATARI LYNX
ESTRAZIONE ENTRO IL 31/07/1991

AUT. MIN. IN CORSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

14 *Reviews*

36 *Tips*

90 *Japan!*

93 *La posta*

06 **News**
Le notizie più piccanti con le foto più eccitanti!

14 **Reviews**
Un sacco di giochi recensiti bellissimi freschi di merca

36 **Tips**
Trucchi mega grazie all'infaticabile Max.

60 **Soluzione Monkey Island**
Così non telefonate più né in redazione, né alla CTO!

76 **Speciale Educativi**
Col computer si può anche studiare! Ecco come.

86 **Speciale Compilatio**
Finalmente delle compilation con ottimi titoli...

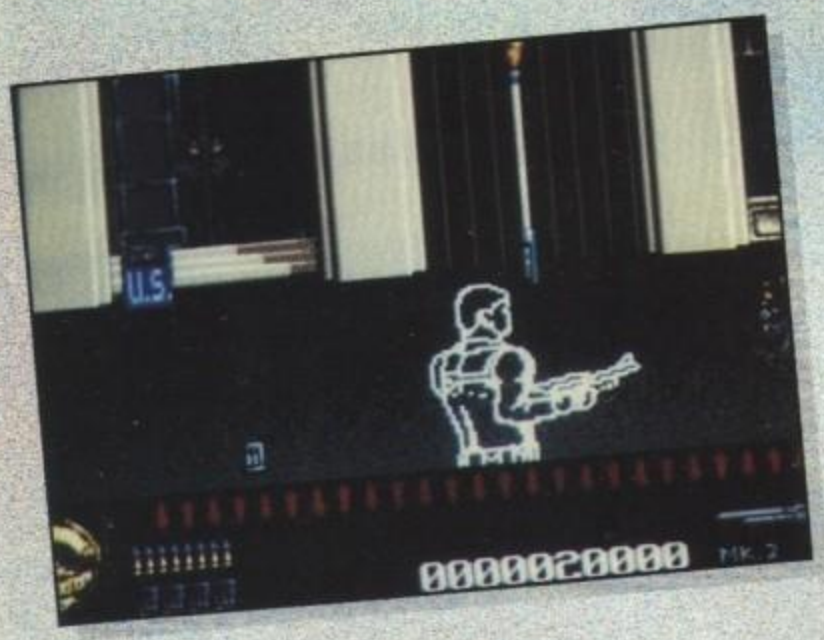
90 **Made in Japan**
Dal nostro inviato dal Paese del Sol Levante le novità dagli occhi a mandorla.

93 **Posta**
Sempre di più... non ne possiamo più!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



EDITORIALE

Questo mese di primavera mi è sembrato più un mese invernale che altro: bufera dappertutto, non parlo solo del tempo in Italia, ma anche della bufera in redazione. Chi cerca questo, chi vuole quello, chi si propone come collaboratore, chi chiede aiuti, chi ci fa gli scherzi per telefono e chi ci fa i complimenti.
Tutto questo comunque ci fa sempre molto piacere, poiché il vostro interesse ci fa sentire vivi e ci conferma che questa rivista piace, piace, piace.
Mi ha lasciato di stucco la vostra reazione alla notizia del fallimento della Cinemaware che, purtroppo, non era un pesce d'aprile. Questo significa che in fondo avete rispetto di chi si sforza di offrire prodotti di altissima qualità. Una cosa però mi ha lasciato perplesso. Appena è uscito Monkey Island nei negozi, abbiamo cominciato a ricevere centinaia e centinaia di telefonate dai lettori che chiedevano un aiuto. Ma dico, possibile che lo dobbiate finire subito? Un gioco che avete pagato (a chi non ha l'originale non diamo alcun tipo di informazione) decine di mgliaia lire non può essere concluso in giornata. Che gusto c'è? Possibile che non abbiate la pazienza di cercare gli ogetti, di scoprire le situazioni, di trovare da soli le risposte ai quesiti? Perché avete questa frenesia della conclusione? Perché volete tutto e subito? Dopo che cosa vi rimane? Mi domando dove sono finiti i tempi di Chrono Quest, l'avventura che ha fatto impazzire milioni di giocatori per anni. Spero solo che la prossima volta la Lucasfilm si metta a fare avventure molto più difficili: a molti di voi sembreranno impossibili da risolvere, ma questo forse vi aiuterà a scoprire il gusto di conquistare le cose, e non di pretenderle. Siete abituati troppo bene... sarà colpa nostra?

Stefano Gallarini

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coordinatore Editoriale**: Stefano Gallarini **Assistente alla Redazione**: Massimo Reynaud **Redattori**: Marco Auletta, Stefano Gallarini, Massimo Reynaud, Stefano Giorgi, Giorgio Baldaccini, William Baldaccini, Giancarlo Calzetta. **Segretaria di Redazione**: Donatella Elia **Impaginazione elettronica e grafica**: Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI) **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 64.68.706 - Videotel Mailbox: 013171679 **Fotolito**: European Color di Lavezzi, Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità**: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione**: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di Newsfield Pubblications
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina solo con versamento sul c/c postale Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20101 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMING

Per questa volta vi abbiamo voluto proporre delle preview in una forma un po' particolare, eccovi infatti una lunga carrellata di tutti i titoli che stiamo impazientemente attendendo ormai da un momento all'altro e di tutti quelli che per una questione di pochi giorni non ce l'hanno fatta a comparire in questo stesso numero. Al proposito permettetemi una breve considerazione, vi chiederete infatti come mai alcuni di questi possano essere già stati recensiti da altre riviste; quando si ha un demo lo si può benissimo fotografare, noi lo abbiamo fatto in tutti questi casi, le foto possono poi comparire in pagine come queste, ma sarebbero potute benissimo servire anche per corredare una recensione vera e propria con una votazione globale di conseguenza non completamente attendibile, ci tengo ora a precisare che questa non vuole essere assolutamente un'accusa a nessuno, ma solo un semplice punto di vista...

ARMOUR GEDDON

Vi dico già che anche quest'ultimo colosso della Psygnosis potrà avvalersi dell'ennesima introduzione galattica in ray-tracing, molto simile a quella di Awesome, per il resto si prospetta come un innovativo simulatore di volo con fantastici fondali in 3D che dovrebbero muoversi fluidamente ad una velocità senza precedenti. Vista la marca possiamo ben sperare...

CYBERCON III

Per rimanere in argomento anche la US Gold ha in serbo un ormai imminentissimo gioco d'esplorazione vettoriale, questa volta con i piedi ben saldi per terra, il progetto è stato interamente realizzato dall'Assembly Line che dopo E-Motion e Vaxine ha deciso di cambiare decisamente genere.

SHADOW DANCER

Sempre dalla US Gold l'attesissimo seguito di Shinobi, questa volta l'intrepido Ninja sarà accompagnato nella sua temeraria missione anche da un fedele cane, da quel che abbiamo visto dovrebbe essere sicuramente un passo in avanti rispetto al suo predecessore, anche se lo scrolling attuale mi lascia un po' perplesso, speriamo che l'Images riesca a ritoccarlo in tempo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOON...

PREDATOR 2

L'Imageworks s'è aggiudicata i diritti anche di questa celebre pellicola (lontana comunque dai fasti del predecessore), per quanto riguarda il gioco ci dovrebbe essere un'interessante introduzione animata, mentre per il resto la prima fase sarà sulla falsariga di Operation Wolf, il resto lo saprete nel prossimo numero!

THE FIRST SAMURAI

Dopo i successi di Hammerfist e Time Machine la Vivid Image ci riprova con la eroica missione di un valoroso samurai solitario, le animazioni ci sembrano eccellenti e l'ambientazione decisamente particolareggiata. Speriamo di poter essere più precisi molto presto.

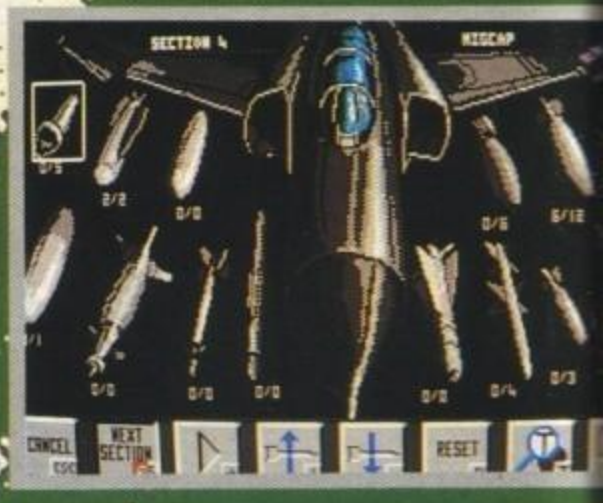
TOKI

Il demo non giocabile che ci è stato inviato direttamente dalla Ocean (unica cosa ad oggi, 5 Maggio, disponibile del gioco, traete voi le vostre considerazioni) non può rappresentare un metro di giudizio troppo attendibile, ad ogni modo ci sembra convertito con cura dalla sezione francese della famosa casa già autrice degli ottimi

http://www.oldgamesitalia.net/

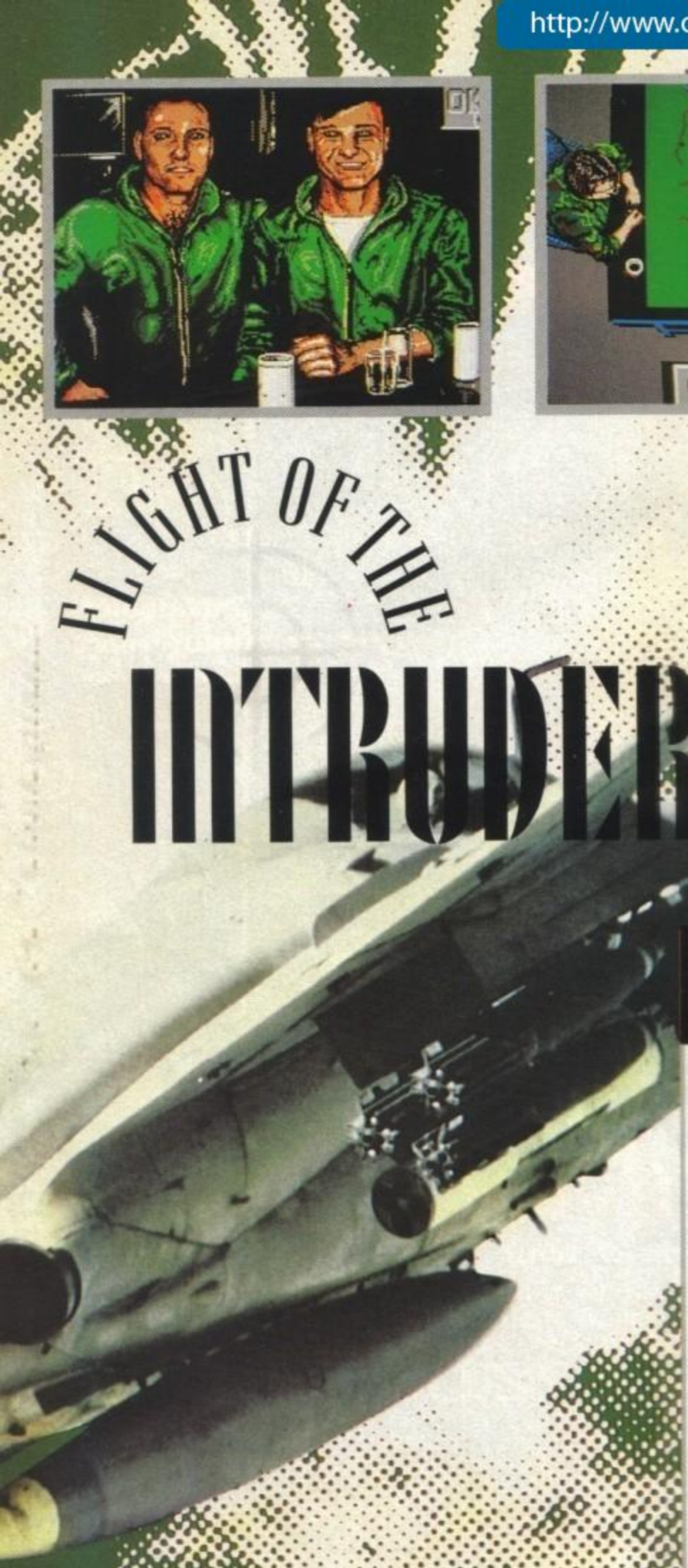
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FLIGHT OF THE INTRUDER™

LEADER DISTRIBUZIONE



CARATTERISTICHE

- Scegli fra due dei migliori aerei che abbiano mai volato. L'F-4 Phantom é veloce, potente ed é provvisto delle più avanzate apparecchiature. E' così versatile che può eseguire qualsiasi tipo di missione.
  Insieme all'A-6 Intruder ha superato l'esame del tempo ed é ancora in servizio.
- Fino a 8 aerei amici e 4 nemici simultaneamente sullo schermo.
- 2 diversi aerei accuratamente simulati.
- 3 diversi ruoli: MIGCAP, IRON HAND o STRIKE.
- Missioni realistiche a confronto con l'intelligenza artificiale del nemico.
- Prospettiva completa dall'interno della cabina.
- Un gran numero di obiettivi mobili, inclusi autocarri, treni ed imbarcazioni.
- Terreno d'azione riprodotto sulla scorta di mappe di operazioni contemporanee, fra le quali Hanoi, Haiphong e Than Hoa.
- Opzione istantanea "Quickstart".

MIRROR Soft

Spectrum HoloByte™

MIRRORSOFT LIMITED IRWIN HOUSE 118 SOUTHWARK STREET LONDON SE1 0SW TELEPHONE 01 928 1454 FAX 01 583 3494

BY THE AUTHORS OF FALCON

© 1990 Mirrorsoft Limited

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Beach Volley e Pang, un unico dubbio riguarda l'area di gioco piuttosto striminzita, vedremo.

HERO QUEST

Da non confondere con l'omonima avventura della Sierra si tratta invece dell'ultimo titolo annunciato dalla Gremlin, una sorta di "RPG molto arcade" sviluppato in prospettiva isometrica, dalle foto di cui disponiamo non sappiamo dirvi di più.

WARZONE

Sicuramente uno dei titoli più attesi, si tratta infatti del nuovo gioco della Core, sostanzialmente altro non è che una riedizione del sempre vivo Commando, ma visti gli autori...

Mi devo comunque scusare con voi lettori se dovessero mancare le foto, mea culpa, ho perduto il dischetto mentre imperversava un violento temporale... Non capiterà più!

ATOMINO

Il secondo gioco targato Psygnosis che si attende ormai a breve scadenza dovrebbe essere un interessantissimo puzzle sulla falsariga di Atomix, il tutto molto più complicato e di ben altro livello, su questo possiamo esserne certi.

LOGICAL

Anche per la Rainbow Arts c'è un rompicapo in imminente arrivo, come spesso capita è più difficile da spiegare che da giocare, ad ogni modo da quel che ho potuto vedere vi preannuncio già un giudizio decisamente favorevole.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGAPHOENIX

Un tuffo nel passato con uno dei più classici (dopo Space Invaders e Galaga) sparaefuggi a scorrimento verticale, gli autori sono gli spagnoli della Dinamic, e sinceramente mi sembra che abbiano fatto un buon lavoro.

JEHANGIR KHAN'S SQUASH

Dice già tutto il titolo, è il primo ed unico simulatore a 16-bit di questo bellissimo sport in continua crescita di polarità, sembra promettere bene.

BRAT

Quest'ultimo gioco della Imageworks sarebbe dovuto essere su questo stesso numero, invece non c'è... No comment... Si propone comunque come un puzzle game dinamico sullo stile di Lemmings (come concetto, non certo come realizzazione) ed è sicuramente un buon prodotto.

ULTIMA ORA

Avete notato qualcosa di strano sulla copertina?
No, no, tranquilli, non c'è la Donatella in bikini come aveva detto Max, non ci siamo ancora arrivati. Mi sto riferendo al ragno. Ebbene, non vi ricorda nulla? Ma si, sta per uscire il gioco di Arachnofobia! Basato sul film, che in America sta avendo un buon successo e in Italia deve ancora uscire, sarà principalmente un gioco di ricerca, dove dovrete esplorare un sacco di edifici alla ricerca delle bestiacce venezuelane, forti del vostro insetticida che non contiene CFC, e nel frattempo dovrete liberare anche dei vostri concittadini intrappolati qua e là. Il gioco dovrebbe essere uscito nella versione per PC mentre leggete questo e la versione Amiga dovrebbe invece uscire per Giugno, aspettatevi comunque qualcosa di più completo il mese prossimo.

Sayonara

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL MAGICO MONDO DI

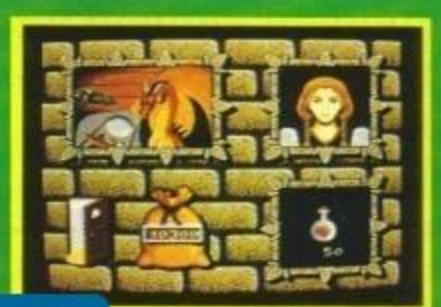
Dragon fighter

TROVERAI

25 villaggi da visitare
100 caverne da esplorare
50 nemici da sconfiggere
100 livelli di azione frenetica

AMIGA

iDEa



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USA today

Vieni a giocare con noi!

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.
VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E **POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!**
Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME ..... VIA .....
CITTÀ .....CAP ..... PROVINCIA (SIGLA) .....
NUMERO DI TELEFONO ..... ETÀ .....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE .....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM .....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO! TGM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA

BACK TO THE FUTURE III	(L. 29.000)	20
BIG PACK		86
CANTON	(L. 49.000)	18
CHUCK ROCK	(L. N.P.)	14
ECO PHANTOMS	(L. 49.000)	73
GODS	(L. 49.000)	24
HYDRA	(L. 29.000)	64
INTERNATIONAL ICE HOCKEY	(L. N.P.)	43
KILLING CLOUD	(L. 49.000)	28
MONKEY ISLAND	(L. 69.000)	46
MASTER PACK VOL. 1		86
MOONSHINE RACERS	(L. 29.000)	44
PGA TOUR GOLF	(L. 58.000)	54
POWER UP		86
SKI OR DIE	(L. 49.000)	68
SKULL & CROSSBONES	(L. 29.000)	58
SUPERCARS III	(L. 49.000)	56
VIZ THE GAME	(L. 29.000)	67
WINNING TEAM		86
WONDERLAND	(L. 69.000)	48

ST

CHUCK ROCK	(L. N.P.)	14
GODS	(L. 49.000)	24
KILLING CLOUD	(L. 49.000)	28

PC MS DOS

EYE OF THE BEHOLDER	(L. 69.000)	70
KILLING CLOUD	(L. 49.000)	28
MYSTICAL	(L. 49.000)	50
SORCERERS GET ALL THE GIRLS	(L. 79.000)	32
VIKING CHILD	(L. 49.000)	23

PC ENGINE

WONDERBOY III ADVENTURE ISLAND	(L. N.P.)	80

SEGA MASTER SYSTEM

WONDERBOY III ADVENTURE ISLAND	(L. N.P.)	80

SEGA MEGA DRIVE

WARDNER SPECIAL	(L. N.P.)	84

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Core Design, Amiga

Quelli sì che erano dei bei tempi! Se una ragazza vi piaceva altro che perdersi in mille stupidi tentativi di corteggiamento, molto meglio e soprattutto molto più sbrigativa una bella clavata sulla testa prima di trascinarvi la vostra preda nell'initimità di una tranquilla caverna; unico accorgimento importante era assicurarsi prima che non fosse già proprietà di qualcuno! (Se mi sentono le femministe...)

CHUCK ROCK

Come avrete sicuramente letto nella preview del numero scorso il nostro Chuck Rock corrisponde in maniera pressoché perfetta all'identikit dell'uomo primitivo: fisico corpulento abbastanza sgraziato, sguardo intellettivamente spento, comunicatività tendenzialmente inesistente, preponderanza ad atteggiamenti maneschi e irascibili, limitazione negli interessi primordiali rivolti al semplice soddisfacimento delle proprie esigenze fisiologiche primarie... Praticamente, per dirla in breve, tutte quelle caratteristiche che contraddistinguono la maggior parte degli uomini contemporanei.

Fatte queste premesse comprenderete benissimo come per il nostro simpatico protagonista il massimo per una festosa giornata di riposo sia rappresentato dall'assistere senza la minima distrazione alla "Domenica Primitiva" (con i risultati delle partite di calcio all'uovo di pterodattilo) in attesa di godere dei benefici che la bella mogliettina Ophelia è certamente in grado di assicurare nei due luoghi a lei più congeniali: la cucina e la camera da letto... Senza voler però sminuire ulteriormente la figura della donna (anche se ormai per questa recensione mi sono lanciato sulle orme del gagliardo lettore che si fa chiamare il Maschilista di Roma, e vi confesso che mi sto divertendo un sacco!) bisogna necessariamente sottolineare come le venga addirittura permesso, di tanto in tanto, d'uscire di casa, ovviamente solo per stendere il bucato al sole.

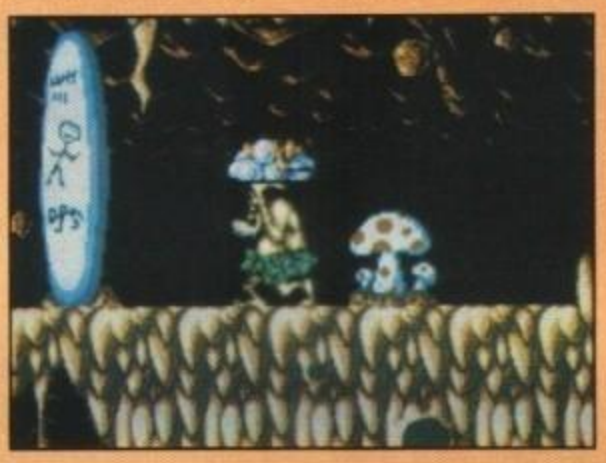
Ed è stato proprio nell'adempimento di questo secondario dovere coniugale che l'ingenua Ophelia finisce per esporre il suo sinuoso fondoschiena ai furtivi sguardi maleintenzionati dello sbruffone del luogo, un certo Gary Gritter.

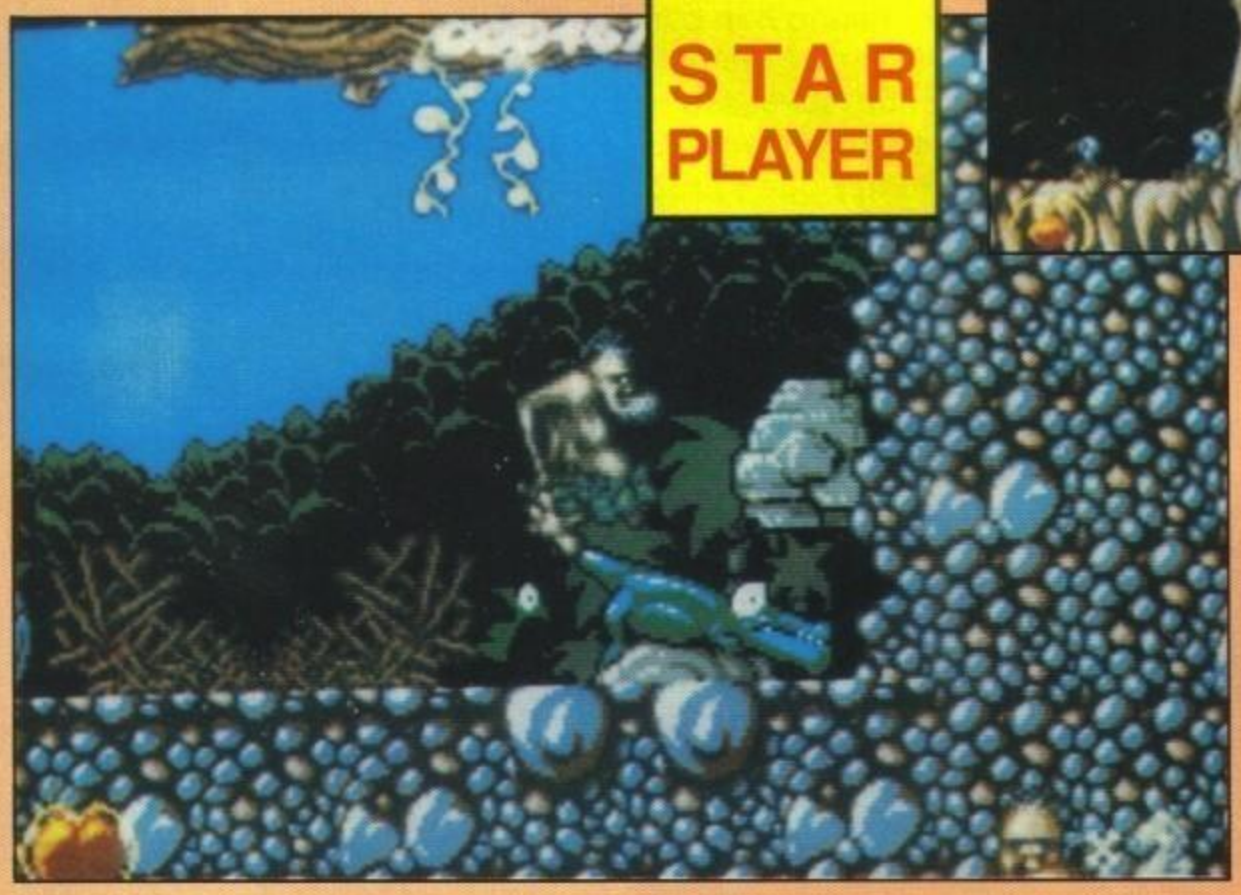
Vista così la bontà dello spettacolo offerto diventa comprensibile il brutale gesto del nuovo contendente che inebriato dalla passione stordisce la dolce fanciulla portandosela proditoriamente nel suo nascondiglio; ma il buon Chuck nel frattempo era vigile, o meglio, siccome stava ancora aspettando il solito bicchierino di liquore fossile che beve tutti i pomeriggi dopo la merenda e non vedendolo arrivare decise piuttosto indispettito di uscire personalmente in giardino per comprendere il motivo di tale inspiegabile ritardo, informato allora sull'accaduto da un vigile picchio (nel ruolo di molletta da bucato) il nostro beniamino comprese al volo la gravità della situazione: chi avrebbe preparato la cena? Vista poi la carenza di femmine non cellulitiche in circolazione si trattava indubbiamente di un problema che non andava sottovalutato, in un modo o nell'altro bisognava assolutamente recuperare Ophelia. Nell'enfasi Chuck si era però dimenticato un piccolo particolare, insignificante per i costumi di quel tempo, ma abbastanza importante visto in prospettiva odierna: il vestito! Non è infatti sicuramente molto consigliabile per la reputazione di nessun videoeroe balzellare per gli schermi senza nulla addosso (intendiamoci, se era Ophelia

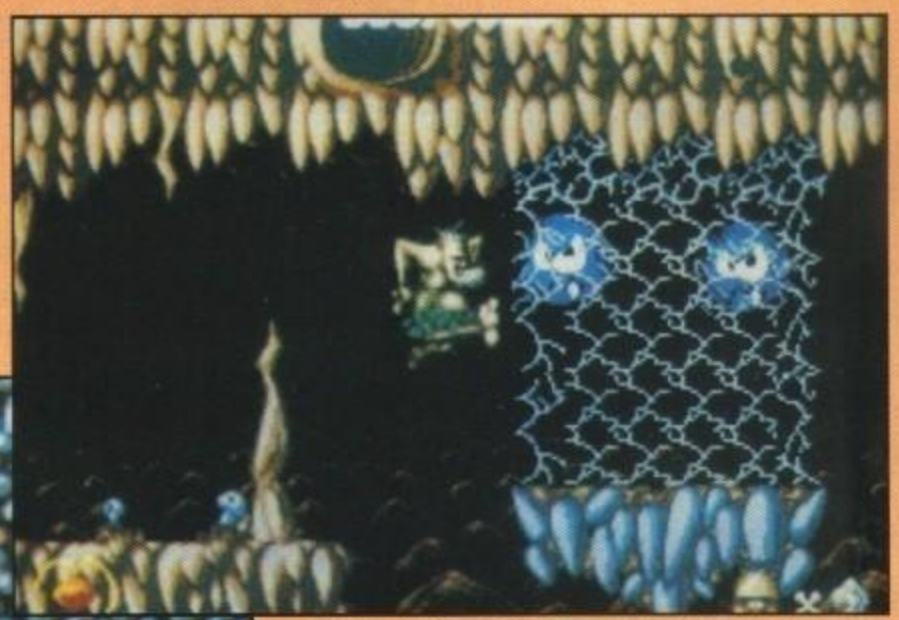
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

se ne poteva anche parlare, ma non il buon vecchio Chuck assolutamente no!), ad ogni modo ogni problema ha una sua soluzione (anche se quelli di alcuni compiti in classe di matematica dimostrerebbero il contrario) e così dopo una sosta record in un cespuglio poco distante eccolo perfettamente attrezzato per cominciare il suo valoroso inseguimento.
Chuck dovrà superare cinque mondi affrontando le più bizzarre creature che memoria umana ricordi, si comincia nella foresta, ma proseguendo troverete ben presto delle tenebrose caverne prima di immergervi, malvolentieri, in paludi e piccoli fiumi (non perdetevi il suo particolarissimo stile natatorio perché merita) e quindi rischiare perfino un raffreddore colossaleattraversando una zona glaciale per concludere il viaggio in una regione morta (in tutti i sensi), ognuna ovviamente caratterizzata dai suoi particolari abitanti (buffissimi) e dal proprio mostro di fine livello (che è un abitante anche lui e di conseguenza ugualmente buffissimo, viva la logica!).
Tornando a Chuck non ho ancora detto il modo in cui poter fronteggiare simili insidie, in sintonia con l'intera vicenda la sua arma migliore è una fenomenale "panciata" che vista la mole di trippa difficilmente lascia scampo, ma può anche ottenere il medesimo risultato con uno spettacoloso calcio volante oppure sollevare dei macigni per scagliarli poi in testa ai nemici, è tutta questione di scelta di tempo, senza contare che quest'ultimi possono venire impiegati anche come scudi e soprattutto come trampolini per superare certe locazioni particolari.
Troverete infatti sul vostro tragitto anche delle situazioni problematiche da risolversi con un minimo di accortezza (non troppo complesse a dire il vero), in alcune dovrete poi imparare a sfruttare in maniera opportuna le qualità di ogni animale preistorico. Sempre lungo la strada si trovano sparsi anche dei cosciotti d'agnello e altre leccornie alimentari lasciate per voi dalla premurosa Ophelia che non vuole assolutamente permettere che possiate debilitarvi, dite un po', non la vorrete mica lasciare nelle mani di quel bifolco?
MAX







GAMES machine

STAR PLAYER

Amiga

A quanto pare questo dovrebbe essere l'ultimo platform della Core, sinceramente non è che ci creda molto, ma ad ogni modo se anche così fosse sono dell'idea che al termine di una continua evoluzione che li ha visti sempre protagonisti in questi ultimi anni (vedi riquadro) siano comunque arrivati con il qui presente Chuck Rock molto in prossimità della perfezione per quanto riguarda questo genere di giochi (sempre che questa possa esistere). Sostanzialmente lo schema di gioco riprende in maniera estremamente fedele il precedente Torvak sia per quanto riguarda le notevoli dimensioni dei personaggi sia per quanto riguarda l'impatto visivo con un eccellente scrolling parallattico dei fondali (ottimamente dettagliati e caratteristici) e tutte quelle altre caratteristiche tecniche come le strepitose animazioni da 50 frames al secondo tali da renderlo nel suo complesso in tutto simile ad un vero coin-op. Se a queste prerogative, che ritengo già degne di lode, si aggiunge anche un'esilarantissima introduzione animata più simile ad un cartone animato di qualunque altra cosa che abbia mai visto, come anticipazione di un humour dilagante assolutamente irresistibile che pervade il gioco intero, quello che si ottiene non può che essere un titolo veramente unico che a mio avviso rappresenterà nei prossimi mesi un termine di paragone estremamente severo per tutti i nuovi giochi del genere che ancora verranno.

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

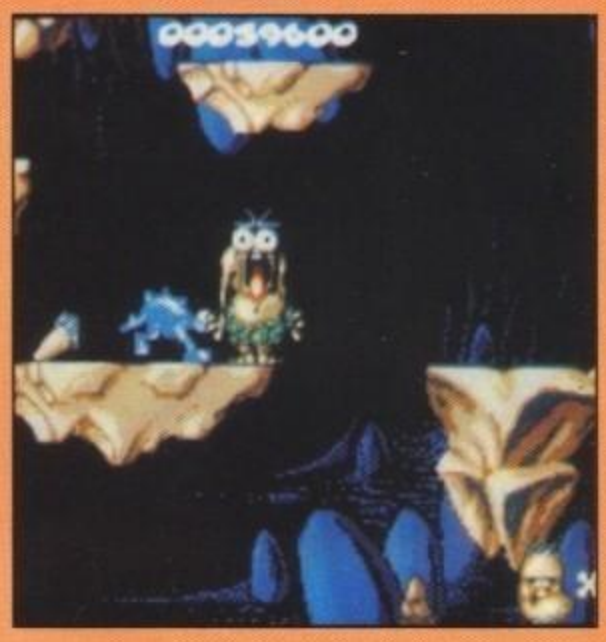
Review

FOLLIE PREISTORICHE...

E' sufficiente dara uno sguardo al panciuto Chuck che procede per lo schermo con la sua andatura caracollante o saltellare goffamente cercando di evitare uno dei tanti pericoli o ancora gustarsi la sua espressione traumatizzata quando viene colpito o.... per comprendere come non si tratti sicuramente del solito platform game, o per meglio dire non solo di questo... Tutto il gioco è infatti più che altro un lunghissimo show di spassosissime scenette demenziali che vedono come protagonisti quelli che sono indubbiamente i più buffi personaggi mai comparsi sui nostri monitor (e non solo per forma, ma anche per come camminano, come vi attaccano e soprattutto come tolgono il disturbo), dite che esagero?

Presenze in ordine sparso: dinosauro che vi espleta i suoi bisogni fisiologici in testa, fungo velenoso che saltella per lo schermo nel tentativo di intossicarvi, sassolino che improvvisamente si anima e si sposta in punta di piedi con due lunghissime gambe, tigre dai denti a sciabola che terrorizza con urla agghiaccianti e poi vi si lancia contro più o meno come Garfield, pulcino piccolo e apparentemente inoffensivo che tutto d'un tratto vi si scaglia contro con un martello gigante che teneva nascosto dietro la schiena, piccolo di mammuth che vi risucchia spuntandovi oltre l'ostacolo, dinosauri ibernati nei fondali ed altri che vi attaccano infreddoliti con palle di neve o spinti contro di voi come cubetti di ghiaccio, granchi dispettosi che vi pinzano il pollicione, il mostro di Lockness in persona con tanto di maschera e boccaglio oppure l'avversario finale con guantoni da pugilato e boxer con cuoricini rossi...

Mi rendo conto che spiegare certe situazioni e soprattutto le varie espressioni sia molto problematico con le parole, ma almeno mi auguro che vi sarete fatti un'idea...



CORE STORY

Forse non tutti sanno che... Prima di diventare un'etichetta indipendente nel 1990 la Core aveva già realizzato molti altri famosissimi giochi pubblicati e distribuiti da altre case più importanti; ricordarli ora brevemente può essere utile per rendere il giusto merito ad un team di programmatori che nel campo dei platform games (e in prossimo futuro non solo in quello) hanno ben poco da invidiare a chiunque...

Il primo gioco della serie è stato il celebre RICK DANGEROUS (Firebird) che riscosse grande successo e ottimi consensi su tutte le riviste specializzate; il secondo fu ACTION FIGHTER (Firebird) un clone motociclistico di Spy Hunter che è probabilmente il prodotto peggio riuscito; si arrivò così all'unica conversione da coin-op, quella di DYNAMITE DUX (Activision), e il risultato fu nel suo complesso decisamente positivo (fra le altre cose quella è stata una delle mie prime recensioni, ndMax); il titolo successivo fu SWITCHBLADE (Gremlin) che rimane tutt'ora uno dei migliori platform in circolazione, seguito a breve distanza da AXEL MAGIC HAMMERS (Gremlin) che anche se di fattura inferiore rimaneva ugualmente un ottimo gioco; proseguendo la lista troviamo l'eccellente IMPOSSAMOLE (Gremlin) a ribadire il successo conseguito da Monty anni fa anche sui 16-bit; siamo così arrivati all'ultimo gioco prima di diventare indipendenti che per concludere quel tragitto iniziato due anni prima fu proprio RICK DANGEROUS II (Firebird). Detto questo gli altri giochi pubblicati dalla Core Design in questi ultimi mesi sono stati nell'ordine: CORPORATION, TORVAK THE WARRIOR e il recente CAR VUP, non mi sembra vi siano dei dubbi sul fatto che si tratti di un curriculum di tutto rispetto!

UPDATE

La versione ST dovrebbe essere quasi pronta, di quella PC nessuna notizia, mentre si prevede una possibile apparizione su Megadrive!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORDS OF DOOM

Qualcosa di orribile sta accadendo...

"IL PRIMO E' PADRONE DEL BUIO
DELLE LANDE ARIDE E OSCURE,
DOVE IL VENTO GEME DI FRONTE
A TAL DESOLATA VISTA."

"IL SECONDO E' PADRONE DEL BUIO
DEL REGNO DI OSTRIDE,
LE CUI ACQUE ACCRESCONO
LA POTENZA DI ISIDE."

"IL TERZO E' PADRONE DEL BUIO
DEI VICOLI E DEI SOTTOSCALA,
A MALAPENA RAGGIUNTO DAL FATUO
BAGLIORE DELLE CANDELE."

SOFTEL

DISTRIBUZIONE

AMIGA
ATARI ST
COMMODORE 64

IBM
PC COMPATIBILI

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

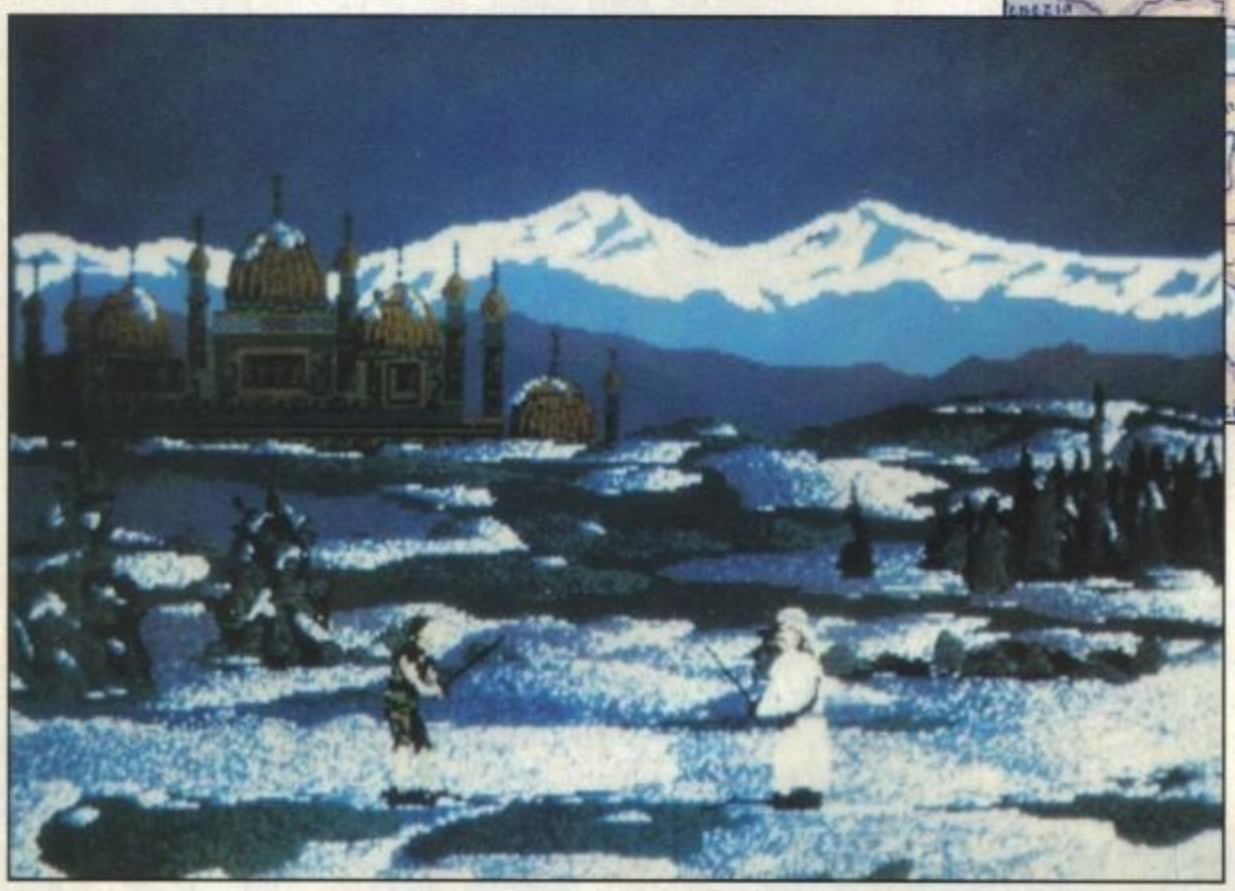
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

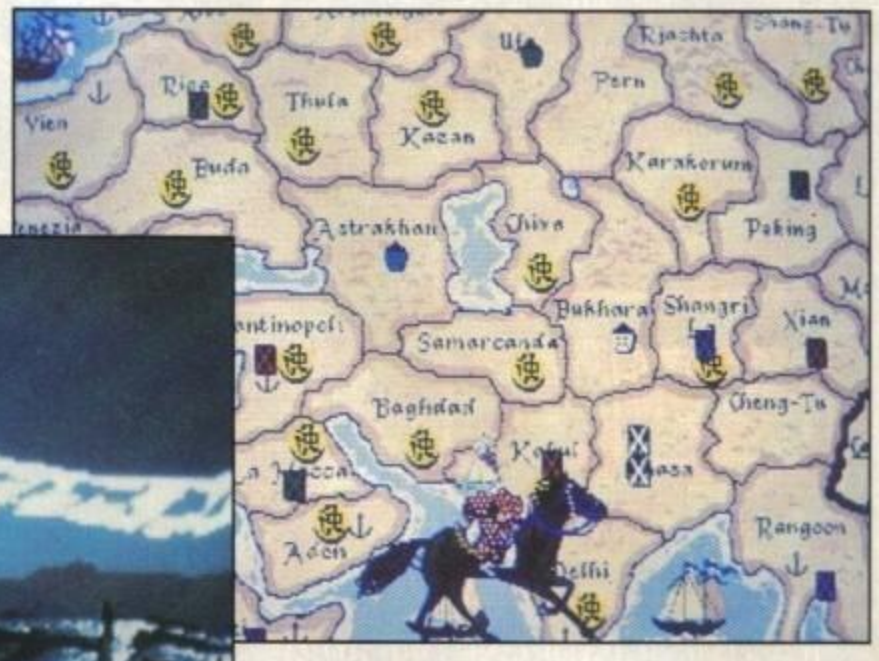
http://www.oldgamesitalia.net/

Lago per Amiga L. 49.000

CANTON

Dalla saggezza dell'antica Cina e di Paolo Pobbiati, ecco a voi Canton: il gioco di strategia che vi riporta nell'antico mondo. Buon viaggio!



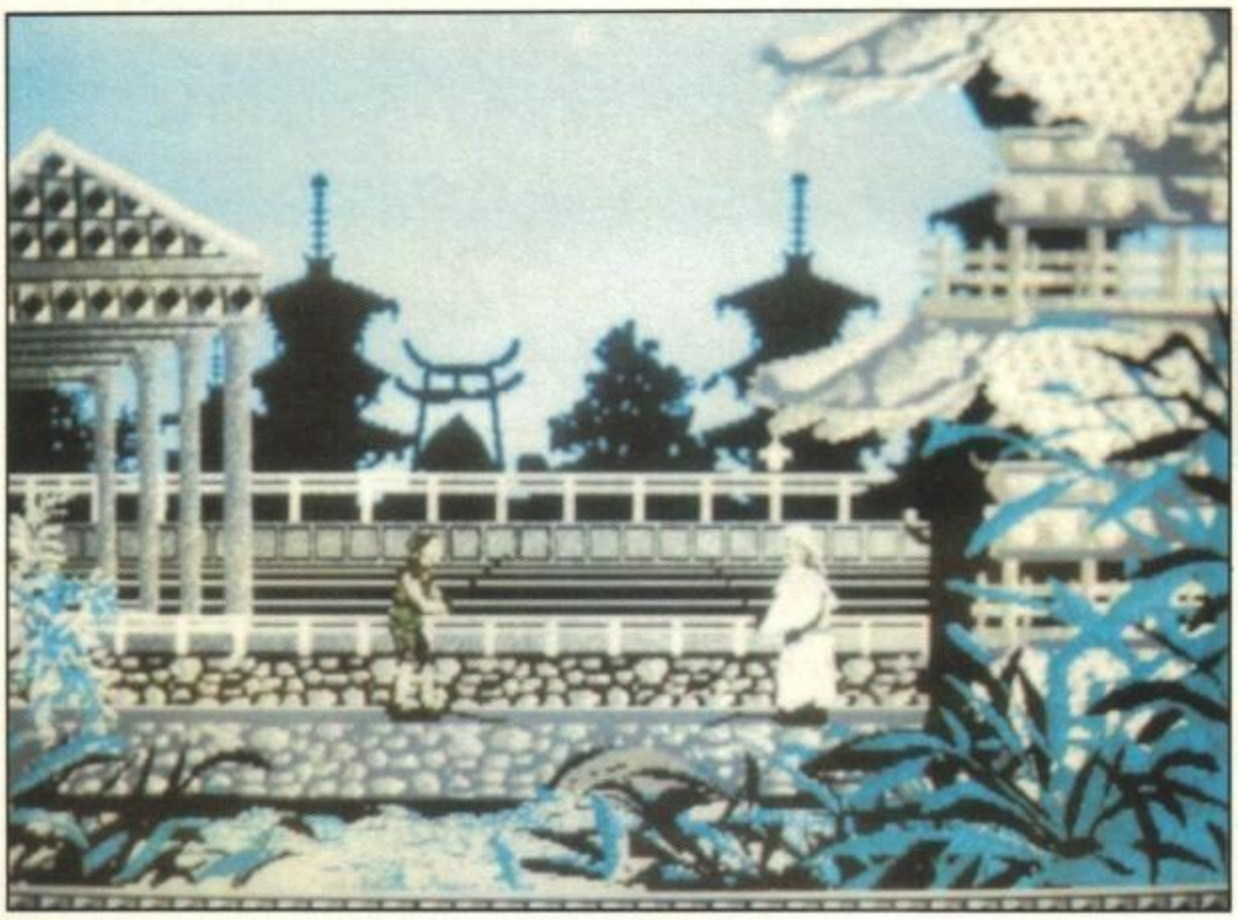


Paolo Pobbiati fa il programmatore per caso, e il suo esordio definitivo è avvenuto grazie a Guerrilla in Bolivia, il libro-gioco che racconta la storia del "Che" e che vi permette di entrare nei suoi panni. Mi sono permesso di chiamarlo libro-gioco perché Paolo ha curato così a fondo i dettagli reali che giocandoci scoprirete fatti storici veri e documentati, e quindi Guerrilla in Bolivia non è solo un gioco, ma un libro interattivo nel quale è addirittura possibile cambiare il corso della storia.
Sono andato personalmente a casa sua per fargli un'intervista. Ma il suo appartamento è così ricco di oggetti recuperati in tutto il mondo durante i suoi viaggi, gadget elettronici, e scoperte meccaniche (superlativo il carillon Svizzero) che la conversazione si è tramutata in curiosità per la sua vita, i suoi interessi, le sue aspirazioni, e così l'intervista ha lasciato il posto a una bella e tranquilla chiacchierata, a un bicchiere di birra e un caffè e a una lunga partita a Canton.

Paolo è insegnante di educazione fisica e i suoi alunni hanno scoperto la sua vena programmatoria solo dopo aver letto la recensione di Guerrilla in Bolivia sulle pagine di TGM. L'idea di Canton nasce un po' per caso, a casa di amici, dove viene giocata una partita a un board game inventato da loro, e così nasce l'idea di trasferire il gioco su computer.
Grazie alla preziosa collaborazione di Mauro Ghisalberti, alla sua prima esperienza di grafica al computer, l'idea viene realizzata e pubblicata dalla Lago.
Canton è principalmente un gioco strategico dove assumete la parte di un mercante che deve riuscire a recuperare almeno nove sigilli in altrettanti Paesi e diventare il più ricco.
Per riuscire nell'impresa e quindi ritornare a Canton vincitori, avete a disposizione tre predoni che hanno diversi compiti: depredare i mercanti avversari, proteggere i vostri, rallentare la vittoria dei nemici.
I giocatori sono sempre quattro, possono essere indifferentemente guidati da voi o dal computer (che tra l'altro gioca davvero molto bene), e ad ogni turno ognuno dei giocatori muove i tre predoni (uno alla volta) e il proprio mercante.
Durante questi spostamenti potranno avvenire delle battaglie che potranno essere governate con l'utilizzo del joystick, oppure potranno essere gestite dal computer (ma in questo caso non vedrete i bei fondali che caratterizzano il gioco).
Se riuscite a vincere la battaglia contro un predone avrete l'opportunità di chiamare il drago e trasportare l'avversario in un'altra zona della mappa, se la perdete sarete voi ad essere trasportati via e se invece vincete la battaglia contro un mercante lo rapinerete di un tot di soldi (ma mai dei sigilli conquistati).
Oltre a questo Canton vi dà l'opportunità di mercanteggiare dei beni che troverete in determinate zone della mappa e rivenderli poi nelle zone più lontane, ma questo complica un pochino le cose anche se arricchisce notevolmente la strategia.
Ecco, il gioco è tutto qui, non c'è nient'altro da dire (le istruzioni dettagliate le trovate nel manuale!) ma giocarci è molto divertente, anche da soli, perché l'azione è veloce e se desiderate potete eliminare le parti del gioco che non vi interessano e le animazioni che, seppur belle, rallentano un po' la continuità

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



della partita. In più potrete salvare e quindi caricare una partita già iniziata. Insomma, il mondo del commercio antico potrà affascinare tutti, anche la mamma e il papà, e chissà che il prossimo Natale al posto della tombola tradizionale, non si scelga di giocare a Canton (magari col computer nuovo!)

Stefano Gallarini

Amiga

Canton è un gioco ben realizzato. Belle le schermate di ogni battaglia (otto in totale con l'ambientazione diurna o notturna), belle le sequenze introduttive, belle le animazioni degli spostamenti. A mio giudizio risente un po' della sua origine di boardgame, ma comunque resta molto giocabile e divertente. La partita dura meno di due ore, ma l'opzione di salvataggio e quelle di eliminazione di alcune parti del gioco lo rendono scorrevole e veloce. L'unica pecca a mio giudizio va alla parte arcade dei combattimenti che è un po' scarna e il fatto che dopo aver compiuto una battaglia il predone abbia la stessa energia iniziale al momento di affrontare la seconda, fa perdere qualche punto al gioco. Ho parlato a Paolo di questo e mi ha dato ragione: qualche cosa può sfuggire. Comunque sia il gioco non è certo compromesso da questo e Canton resta un buon prodotto italiano. Un bel gioco strategico per chi non vuole impazzire a smanettare. Buon diveltimento!

Globale 89%

SOFT MAIL

SOFTMAIL

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

NOVITÁ

Add: Eye of Beholder (Amiga, IBM)
AMOS 3D & **Compilatore** (Amiga)
Armourgeddon (Amiga, ST)
Canton (Amiga 1MB)
Atomino (Amiga, IBM, ST, CBM64)
Femme Fatale (Amiga, IBM)
Sex Olympics (Amiga **VM18**)
Utilities per Amiga & IBM
Wonderland (Amiga, IBM, ST)
3D Construction Kit (Amiga, ST)

SIMULATORI & STRATEGICI

Das Boot (Amiga, IBM)
Gunship 2000 (IBM)
Elite Plus (I BM)
Falcon V3 (IBM)
Flight of the Intruder (Amiga, IBM)
F29 Retaliator (Amiga, IBM)
Medieval Lords (IBM)
Railroad tycoon (Amiga, IBM)
Stellar 7 (Amiga, IBM)

* CBM 64GS * CDTV *
* GAMEBOY * NES * SEGA *

RICHIEDI L'ELENCO AGGIORNATISSIMO!

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 (FAX 031/300.214) o scrivi a LAGO divisione SoftMail via Napoleona 16 - 22100 Como

TGM

http://www.oldgamesitalia.net/

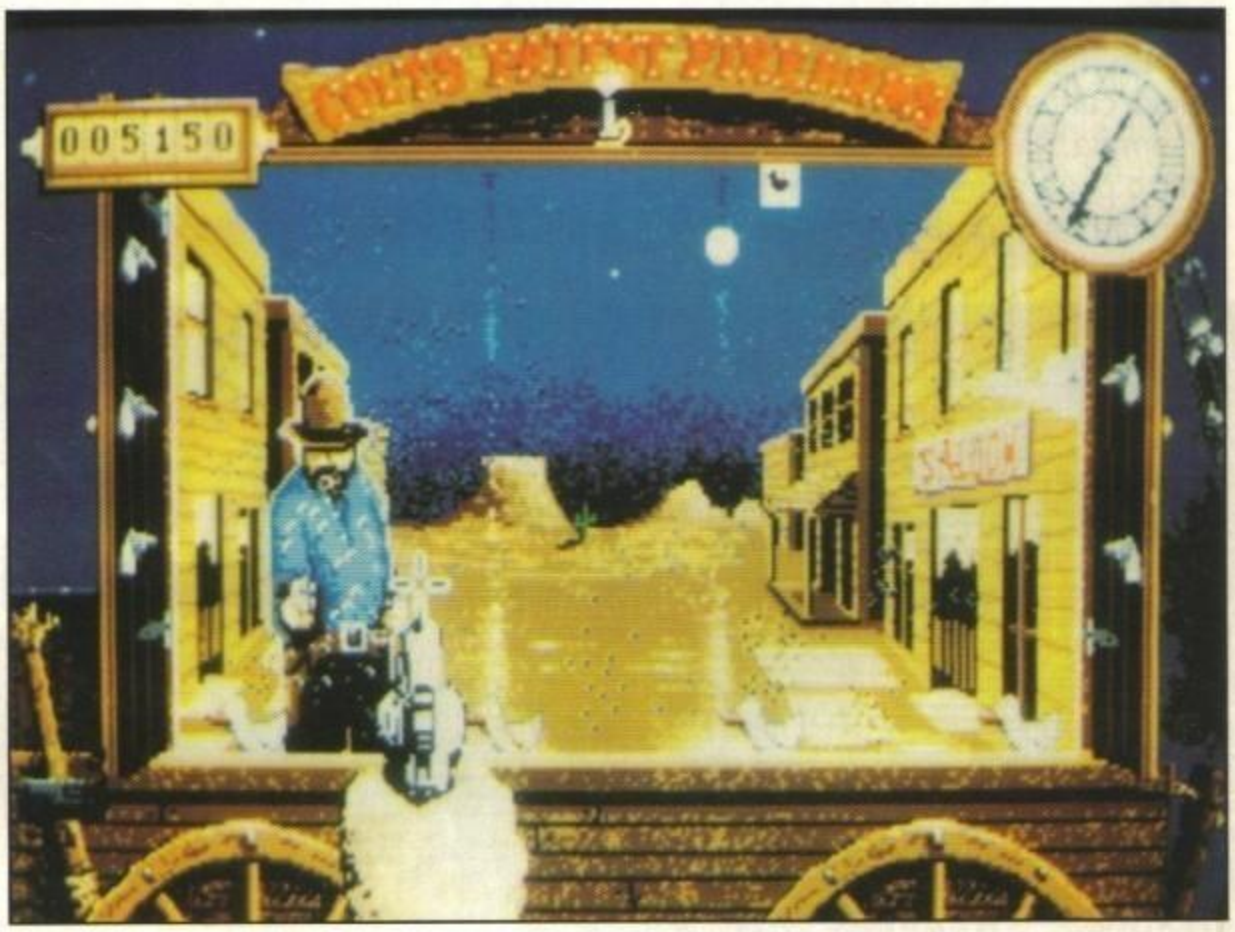
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ImageWorks, per Amiga L.29.000

BACK TO THE FUTURE III

Marty McFly, Emmet "Doc" Brown e De Lorean: tutte vecchie conoscenze dei primi due "Ritorno al futuro" e, manco a farlo apposta, ancora protagonisti. Cosa è successo stavolta?



Niente di più semplice: Marty è rimasto solo nel 1955 visto che un fulmine si è portato via la DeLorean con Doc a bordo. Poco dopo, fortunatamente, riceve una lettera datata 1855 e scritta da Doc stesso. Il contenuto? Prendere la macchina (nascosta in una miniera abbandonata) e tornare nel 1985: Doc ha deciso di restarsene nel passato! Si dà il caso, però, che il nostro Marty reperisca vicino alla DeLorean anche una lapide in memoria di Doc Brown, sempre del 1855. Conscio di dover salvare ancora una volta l'amico inventore, Marty si catapulta nel secolo precedente e cioè nel Far West!

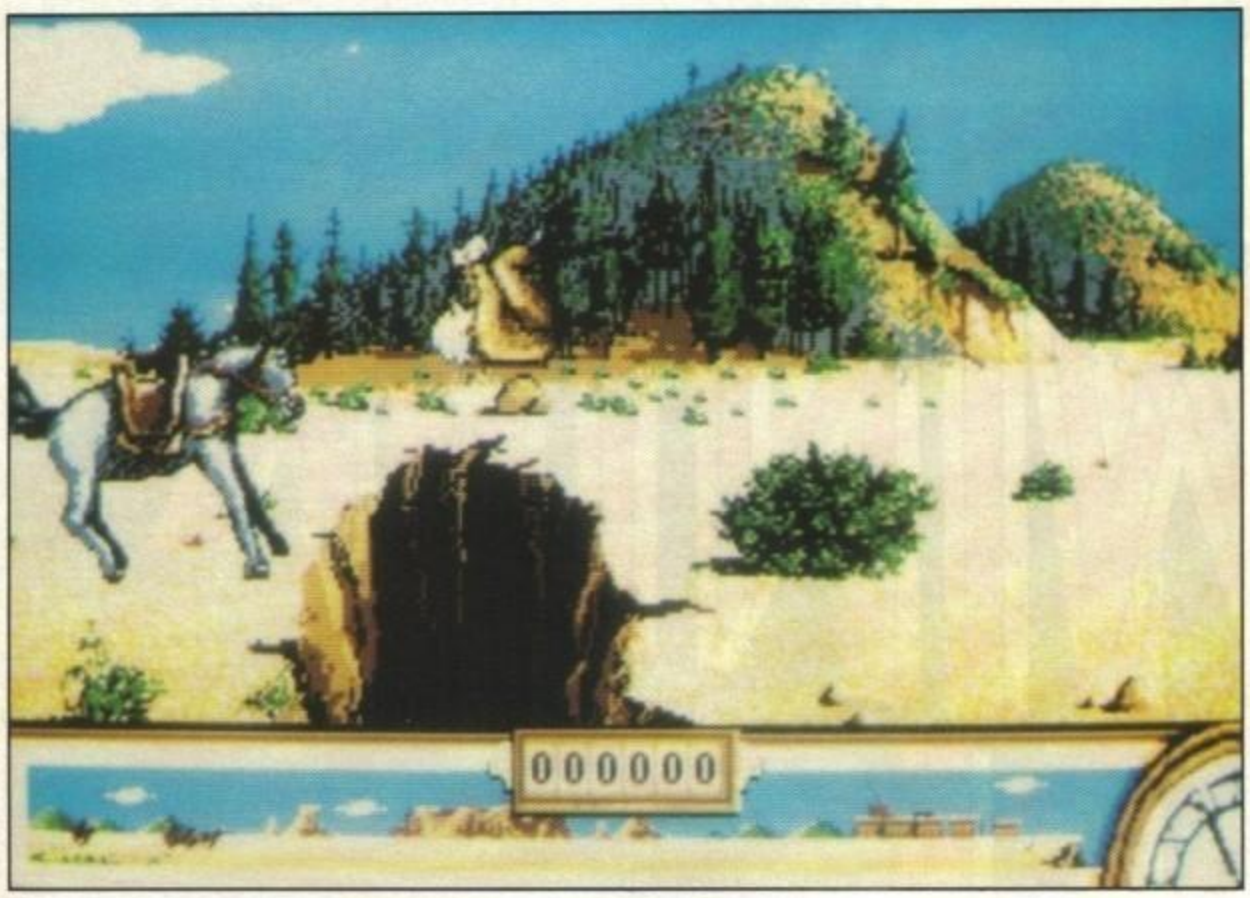
Una volta nel passato McFly trova Doc in dolce compagnia (capito ora perché non voleva tornare indietro nel suo tempo?) ma ben presto arrivano i guai: il primo accade proprio a Clara, l'amichetta dell'inventore: perde il controllo del calesse e qualcuno deve salvarla. Chi? Ma Doc, naturalmente!

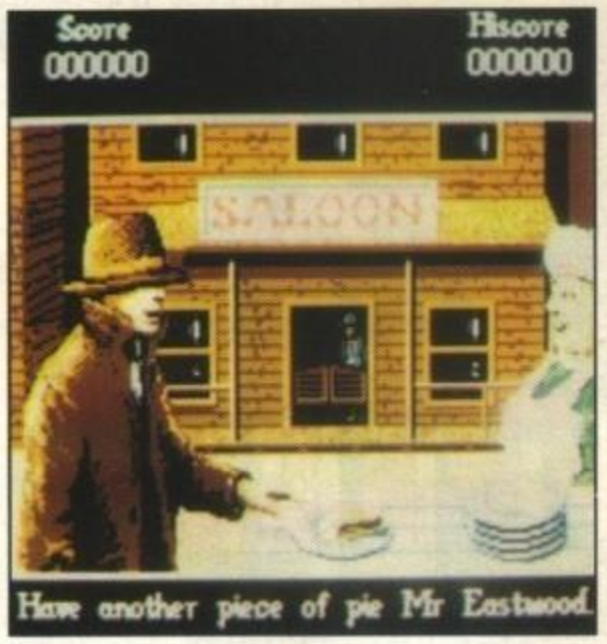
Questa fase è composta di due sottofasi ripetute due volte: in entrambe comandate Brown a cavallo, solo che la prima è vista di fianco, mentre la seconda dall'alto. Anche la tecnica da usare è differente. La prima sottosezione ricorda molto Wrath of the Demon: dovete sparare alle asce dirette verso di voi o ai pellirosse che vi attaccano da dietro, evitare oggetti rimbalzanti, saltare abissi o tronchi d'albero prima che il cavallo inchiodi per la paura e vi disarcioni e, infine, raccogliere il bagaglio perso lungo la strada da Clara. Nella seconda sottofase, invece, passerete nel bel mezzo di una sparatoria (la prima volta tra indiani e soldati, la seconda tra fuorilegge e soldati) e dovrete cercare di passarci indenni sparando in sette direzioni ed evitando rocce et similia. Occasionalmente potrete raccogliere lungo il cammino un bel fucile per avere lo sparo triplo per un po' di tempo. Da notare che il manuale consiglia vivamente di lasciare in pace i "buoni" (cioè i soldati) e di uccidere solo fuorilegge o indiani: mi sono divertito molto di più a fare fuori tutti senza distinzioni, anche perché le "camicie blu" non mi hanno dato l'impressione di vederci molto bene, dato il loro sparare a caso.

Nella seconda parte Marty, per l'occasione gasato al punto di farsi chiamare Clint Eastwood, è rimasto affascinato da un tiro a segno e vuole tentare la prova. Eccovi quindi, pistola in mano, a mirare a papere colorate, sagome di teppaglia varia (e, ogni tanto, di innocue nonnette), nonché orsacchiotti, radioline e chi più ne ha più ne metta. L'obiettivo è quello di fare un numero minimo di punti, altrimenti si ricomincia. Ce l'avete fatta? Bene: avete aiutato Marty/Michael/Clint a vincere la pistola, ma sembra che non gliene importi proprio niente: la terza fase lo vedrà come bersaglio di uno scontro a fuoco, solo che Marty si difenderà con dei piatti a mo' di frisbee (Sono Pazzi Questi Raccomandati!). Fortunatamente il nostro eroe dimostra di avere una bella mira e di essere tranquillamente in grado di imprimere effetti sufficienti a colpire senza essere colpito: sta a voi beccare per tre volte ciascuno dei sette

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

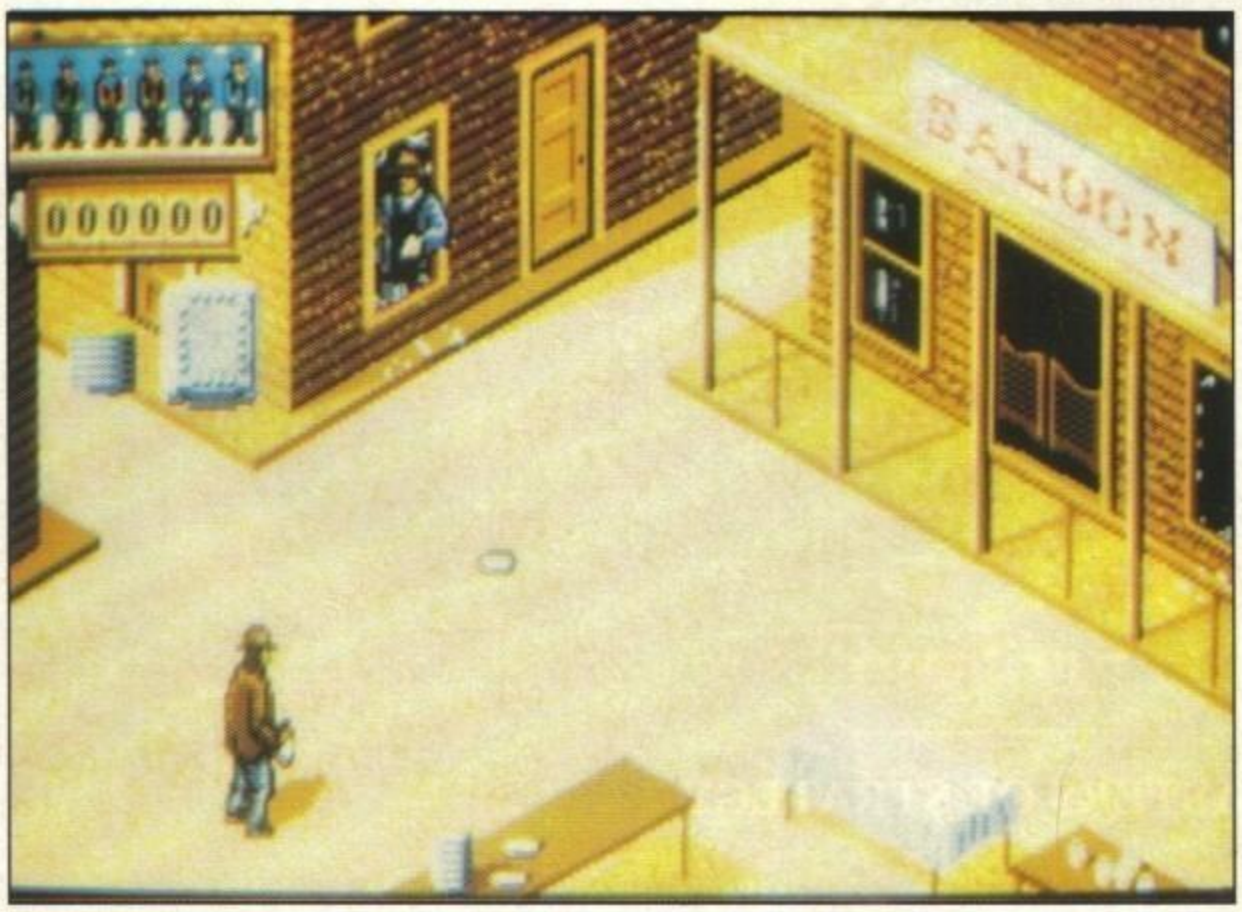




banditastri (di cui il settimo è il cattivissimo Buford Tannen, dove l'ho già sentito questo cognome?!).
Quarta parte: Doc e Marty, in mancanza del necessario per far partire la macchina del tempo decidono di metterla sulle rotaie e di spingerla con una locomotiva. Per pura sfortuna i meccanici di turno non gradiscono il vostro intervento ladresco e cercano di sbattervi via dal treno, al pari dei soliti scagnozzi di B.Tannen. Il problema sta tutto nell'attivare degli strani marchingegni persi da Doc Brown su vagoni in modo da far guadagnare velocità al treno. Una volta raggiunte le 88 miglia (cioè i fatidici 140 all'ora che tutti conosciamo come velocità necessaria per il balzo temporale), Marty e Doc potranno attivare il time-warp e lasciare un'epoca così inospitale.

ATTENZIONE: nella nostra versione i marchingegni di cui sopra non si riuscivano assolutamente a raccogliere (con tanti saluti alle nostre, giustificate, brame di comple-tamento).
Ci auguriamo che non capiti ad altri.

Giorgio Baldaccini



Amiga

Beh, insomma, mi aspettavo un po' di più. Prima di tutto le varie fasi non sono poi così originali: quella laterale a cavallo somiglia troppo, come ho già detto, alla prima sezione di Wrath of the Demon; quella vista dall'alto è poco più di un possibile SEUCK, il tiro a segno si commenta da sé, la quarta mi ricorda vagamente l'assalto al treno di North & South. In fin dei conti, poi, il gioco è troppo facile: arrivare alla fine è solo questione di tempo, anche perché una volta che siete in una fase avanzata la ripetete all'infinito senza neanche ritornare all'inizio del gioco. Intendiamoci: il tutto è piacevole, giocabile, graficamente valido sia come definizione sia come tecnica (in fondo ci sono due fasi in parallattico)... ma solo per qualche ora.

GLOBALE 71%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

LEADER

RAINBIRD

MASTERS OF STRATEGY

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

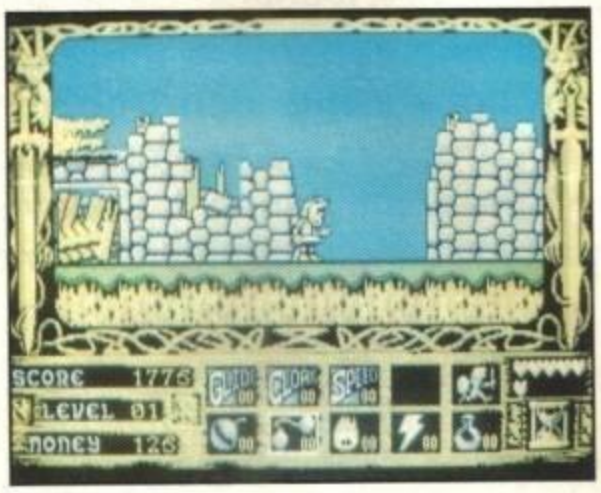
http://www.oldgamesitalia.net/

Wired, per PC L. 49.000

PROPHECY 1: THE VIKING CHILD

Odino era una celebre divinità dei vichinghi; in questo gioco - per la verità - c'entra pochino, ma tutto il terreno di gioco sta nel suo reame. Senza dubbio, quindi, l'illustre dio potrebbe aspirare al titolo di "Dungeon Master" per questo gioco.

Naturalmente, credo che a nessuno importi molto del primo dio vichingo (e del mio penoso tentativo di classificarlo): questo è un gioco, ci si deve divertire, e il resto è spazzatura. Giacché sono all'inizio della recensione, aggiungo l'impressione avuta all'inizo della prima partita: è un clone di Super Wonder Boy! Sì, amici PCsti (so che è impronunciabile, ma è molto meglio di MS-DOSsiani), le vostre fosche pupille hanno visto giusto: il famoso gioco da bar è stato convertito - e distorto - sul PC. Leggiucchiando sul retro della scatola si apprende dell'esistenza di ventidue colonne sonore, che in questa versione sono state diligentemente omesse; dirò di più: non c'è la minima traccia di sonoro. Nessuno probabilmente esigerà un'eterna colonna sonora digitalizzata, ma almeno qualche effettino avrebbero potuto appiccicarcelo dentro. Ma fa nulla: la vita (del videogiocatore) è lunga e brutta, per cui lascio da parte lo pseudo-commento e vi rifilo la storia. Siamo - che vi avevo detto? - in quel di Vichinghia, dove certi profeti molto abili con la lingua e un po' meno col brando annunciarono *** tempo fa che un eroico figlio di vichinghi avrebbe compiuto gesta mirabolanti. Ebbene, il suddetto pargolo ha avuto la sfortuna di vedere rapite tutte le persone a lui care (famiglia + amici: ambo secco!) da un dio bisognoso di parecchi lavaggi con centrifuga alla propria coscienza: un dio chiamato Loki, che - non contento - sfrutta nientemeno che il Valhalla come prigione per le sue vittime. Il nostro pargolo è nomato Brian, è un liscaro pazzo (traduzione: maneggia bene la lisca, vale a dire la spada) e ha una gran voglia di vendetta. Ricalcando un po' lo stile di Golden axe, vedremo all'inizio di ogni livello una mappa della zona con un commento su ciò che ci aspetta, dopoché potremo senz'altro iniziare a giocare. Avendovi detto che questo è un clone di Super Wonder Boy, credo di avervi ampiamente illuminato sulla natura del gioco, ossia un arcade a scorrimento nelle quattro direzioni cardinali tipo gioco di piattaforma, dove un bel po' di scassatasche fissi o mobili lungo la strada cercheranno di complicarci l'esistenza. Alcuni di costoro, una volta disintegrati, lasceranno un bonus di punti o di soldi: sapete tutti a che servono i punti, mentre i soldi possono essere usati - spesi - in appropriati negozi sparsi qua e là.



Questi vi potranno offrire un po' di tutto, da proiettili extra a rifornimenti di energia. Il gioco inizia con due vite, ognuna delle quali ha un massimale di energia. Ogni collisione con roba nemica lima via un po' dell'energia rimasta, e contemporaneamente una clessidra corre in continuazione, devitaminizzandovi un pochino ogni tot minuti di gioco. Una volta che l'energia va a terra si perde una vita delle due disponibili, e questo numero può essere incrementato comprandone altre in certi negozi (ognuno ha una propria dotazione). Per arrivare al Valhalla ci sono sedici livelli e otto cattivissimi da sconfiggere, prima di arrivare alla battaglia definitiva. Forza, Brian!

WB

PC

Non posso dire che è brutto perché non lo è, ma posso senz'altro dire che non è un gran gioco. Andiamo in ordine, quindi: la grafica è sul fumettistico, e come al solito la VGA si dimostra una spanna sopra alla EGA grazie alla paletta ridefinibile, pur avendo lo stesso numero di colori in bassa risoluzione. Lo scorrimento - invece - è sempre stato un problema per il PC, e qui si vede che l'immagine vibra leggermente mentre scivola via. La giocabilità invece è a posto, e i tasti ridefinibili sono un vantaggio anche se non è possibile usare il joystick. Per il resto il gioco occupa circa 1,7 Mb, il che significa che c'è magna abbondanza di roba da vedere (e ho anche motivi più "scientifici" per affermarlo). Nonostante questo sono in dubbio: Super Wonder Boy, che io sappia, non è mai uscito per PC, e quindi gli estimatori potrebbero buttarsi a pesce su questo gioco, ma resta il fatto che Super Wonder Boy al bar e Viking's Child su PC sono distanti le mille miglia fra loro.

Globale 73%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mindscape/Renegade, Amiga L. 49.000

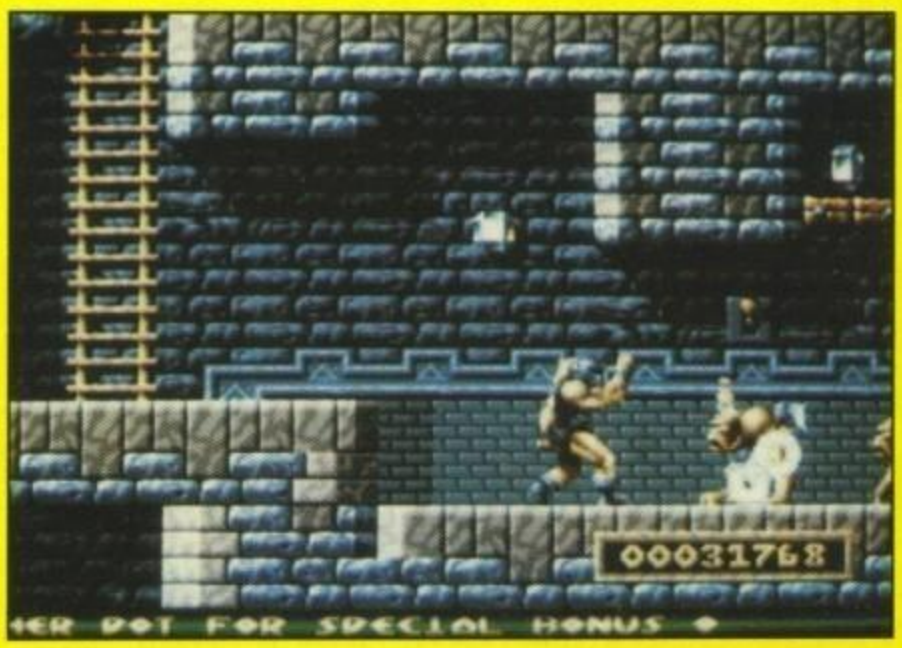
GAMES machine

STAR PLAYER

GODS

Chi ha detto che il successo dà alla testa?!? C'è anche della gente che nonostante fama e notorietà ormai raggiunte ed acquisite rimane ugualmente con i piedi saldamente per terra; prendete Bitmap Brothers ad esempio, dopo aver realizzato grossissimi successi come Speedball, Xenon II, Cadaver e Speedball II hanno deciso di chiamare il loro ultimo capolavoro nientemeno che Gods, per nulla megalomani direi...

Tornando indietro a ritroso nel tempo fino a quel periodo non ben identificato nel quale gli Dei abitavano ancora l'Olimpo controllando da lassù con distacco le molteplici attività umane (adesso invece si sono spostati tutti quanti al governo, da dove proseguono inattaccabili a fare quel che vogliono, in maniera molto meno disinteressata...) si scoprono in alcuni manoscritti ormai deteriorati delle remote tracce di una misteriosa cittadella incantata e di un prode guerriero senza nome che osò sfidarne le sue terribili trappole pur di ottenere la massima ricompensa: l'immunità parlamentare... Ehm, scusate, l'immortalità!
Della città in questione non si sapeva molto, costruita dagli Dei per il loro diletto si articolava in quattro diverse zone ed un tempo racchiudeva alcuni dei loro più preziosi tesori, divenuta in seguito di scarso interesse fu abbandonata e venne allora anche dichiarata una sfida solenne a tutti gli esseri umani promettendo a chiunque sarebbe stato in grado di uscirne vivo di poter risiedere e banchettare per l'eternità insieme a tutti gli altri ministr... insieme a tutti gli altri Dei, il tutto alle spalle dei comuni mortali. Si trattava comunque di una presa in giro bella in buona, nessuno mai cederebbe parte del suo potere ad un altro senza nessun compenso (così va la vita), e infatti ogni tentativi sarebbe stato implicitamente destinato a fallire miseramente per via di una moltitudine di diaboliche creature messe a difesa dell'imponente costruzione che fra le altre cose era già di per sé disseminata di trappole e trabocchetti d'ogni genere. Evidentemente



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

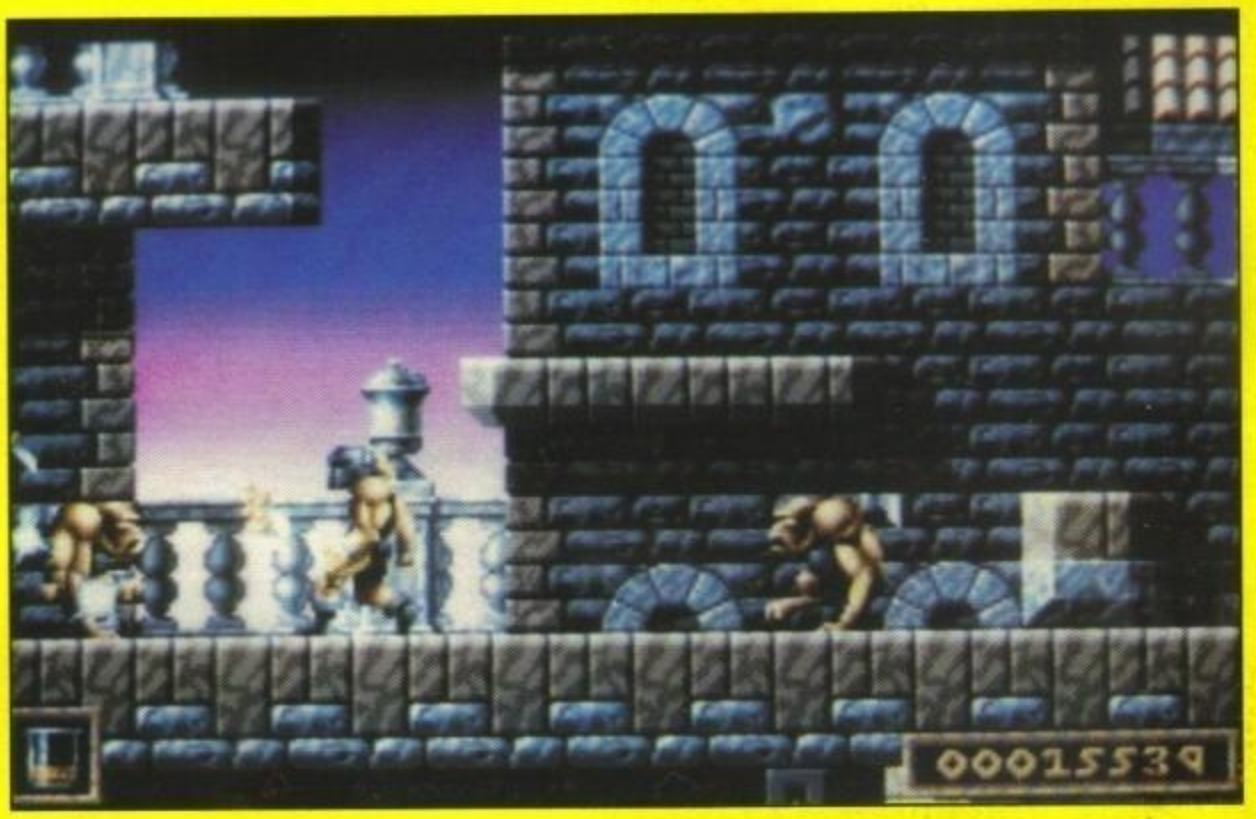
http://www.oldgamesitalia.net/

non potevano certo pensare che prima o poi sarebbe arrivato un valoroso combattente che armato di joystick gli avrebbe sfidati apertamente, uscendone magari vittorioso, ma questo dipende solo da voi!
Come già detto il gioco si compone di quattro diversi livelli (la città, il tempio, i labirinti e il regno sotterraneo), ciascuno di questi è poi suddiviso a sua volta in tre mondi al termine di ognuno dei quali vi verrà attribuito un bonus in base ai tesori raccolti e alle vite superstiti, alla fine di ogni livello troverete poi l'immancabile guardiano d'enormi proporzioni che rappresenterà l'ultimo terribile ostacolo prima di passare alla fase successiva oppure, nel caso si tratti del quarto, di ricevere finalmente la tanto sospirata ricompensa. Bisogna comunque sottolineare come durante il vostro tragitto troverete molte icone che vi consentiranno di potenziare la vostra potenza distruttiva (altre si otterranno colpendo i nemici) o di reintegrare l'energia che una volta terminata sancisce la perdita di una delle vostre vite oppure oggetti preziosi dai molteplici usi che devono essere prontamente raccolti; a questi vanno poi aggiunte svariate chiavi o altri oggetti particolari da custodirsi nell'inventario con i quali aprire alcune porte speciali o accedere a stanze segrete.
Di particolare rilevanza sono anche tutta una serie di leve infisse nel muro che utilizzate da sole oppure in combinazione con delle altre più o meno distanti fra loro possono permettervi di risolvere i più intricati enigmi lasciati dagli Dei per gli eventuali possibili visitatori; già che ci siamo vi segnalo anche la presenza di un portaborse (...) che vi condurrà nel suo rifornitissimo negozio ogni volta che entrerete in possesso della raccomandazione giusta, all'interno del suo arsenale potrete acquistare con gli oggetti preziosi che sarete riusciti ad accumulare strada facendo ognuna di quelle sopracitate pozioni che come avrete capito vi faciliteranno non poco nella vostra missione.
Un ultimo accenno per un rivoluzionario sistema di password che viene più volte citato anche durante il caricamento, cercate di capire come funziona da soli perché io dopo essere arrivato quasi alla fine del secondo livello vi ho ormai rinunciato!

MAX

UPDATE

ATTENZIONE ATTENZIONE! Mi è stato riferito da Ricki che sono arrivate alcune lettere da parte di utenti dell'ST che si lamentano per le poche recensioni che vengono loro dedicate, il problema riguarda purtroppo una minore importazione dei distributori dall'estero e di conseguenza non siamo sempre in grado di avere l'originale per tempo, cercheremo quindi di informarmi almeno su di una sua possibile esistenza del titolo in questione per gli altri formati...
La versione ST è uscita in contemporanea alla quella per Amiga e dovrebbe essere dello stesso ottimo livello, annunciata anche quella per PC.



Amiga

E' sufficiente una primissima occhiatina al gioco per riconoscere quegli ormai inconfondibili colori metallici che così magistralmente accoppiati fra loro costituiscono un vero e proprio marchio di fabbrica per ogni produzione Bitmap. Proprio come in tutte le precedenti realizzazioni sia la grafica che la colonna sonora (curata dai Nation XII) sono di grandissimo livello, il gioco poi lo si potrebbe definire come una sorta di Cadaver in due dimensioni; oltre infatti alla normale componente esplorativa dovrete risolvere anche numerosi enigmi che vi permetteranno di accedere a stanze segrete o di portare effettivamente a termine la vostra impresa. Con ogni riserva del caso per un genere ormai sfruttatissimo ritengo che Gods abbia tutte le carte in regola per imporsi come uno dei migliori prodotti del genere mai realizzati, e questo soprattutto grazie ad un'atmosfera eccezionale garantita da tutta una serie d'ottimi accorgimenti grafici. A questo proposito così come le esplosioni sono da considerarsi delle vere opere d'arte non mi ha invece per nulla soddisfatto l'animazione del personaggio principale, e dire che Marco nell'incontro di qualche mese fa con Eric Matthews gli aveva suggerito di rivederla aggiungendo magari qualche frame, ma evidentemente il giudizio dell'onnipotente caporedattore di TGM non è stato sufficiente a fargli cambiare idea, tanto peggio per lui... S'è giocato il Top Score!

GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfili 82
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - IORANI COMMERCIALE Via Ispica 11 - Via A. Aspertini 364/382
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licoli 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

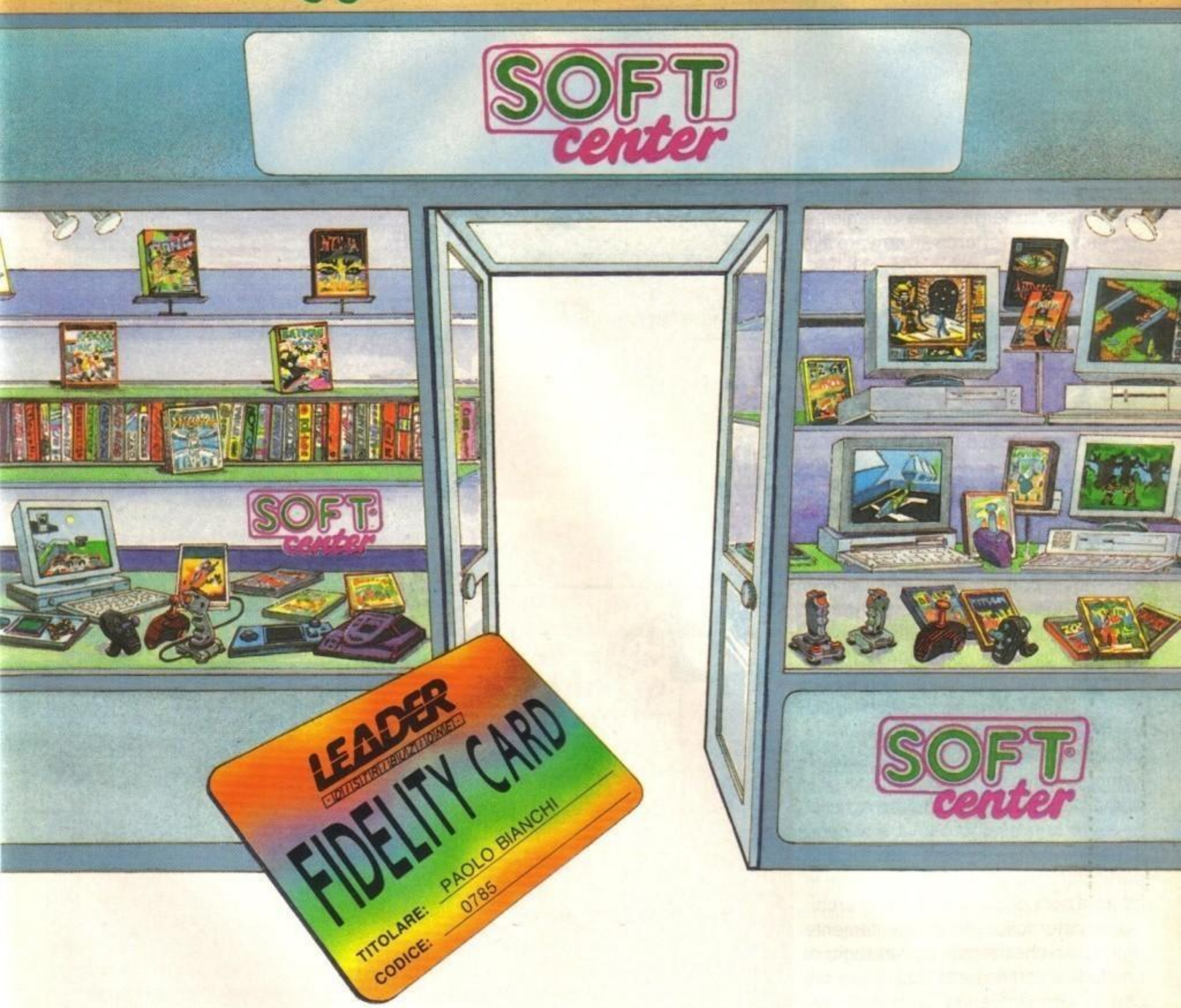
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (V

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni) T.

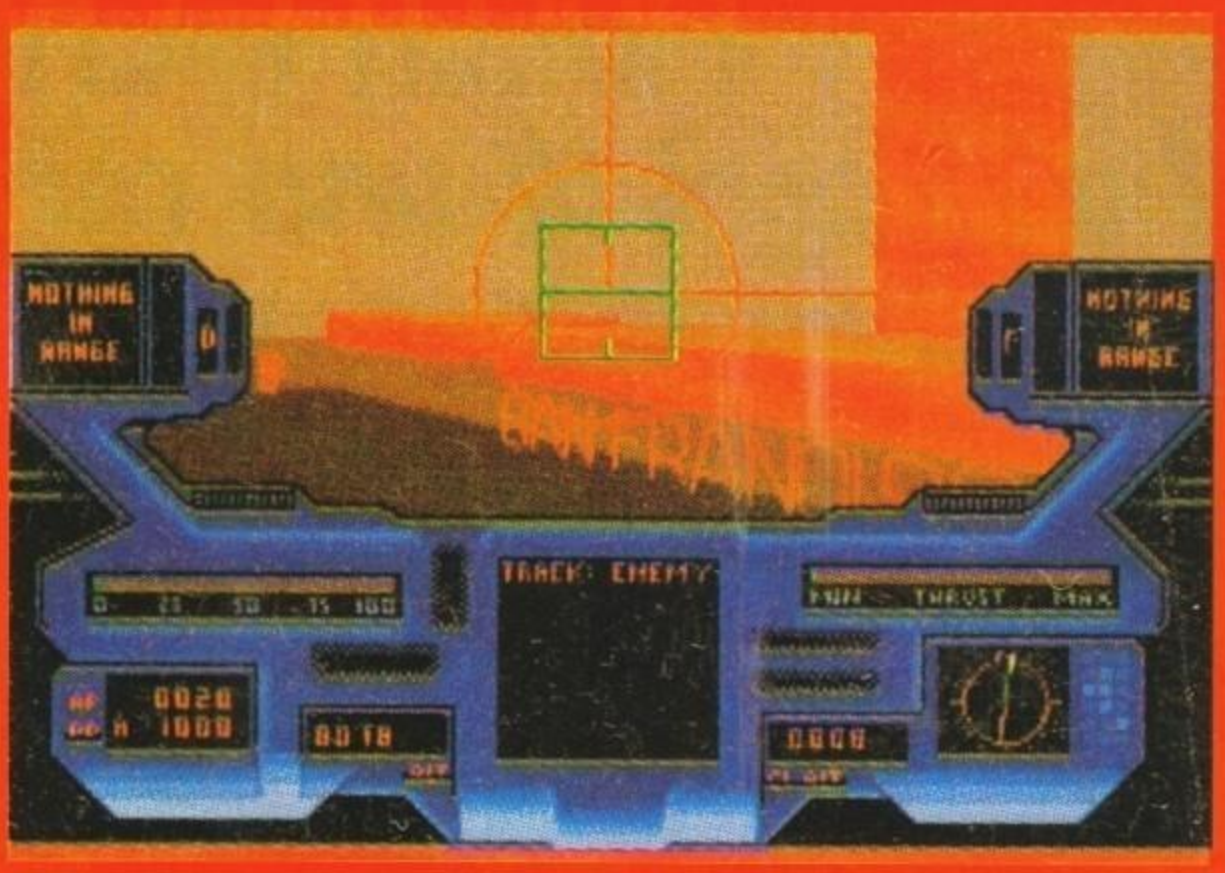
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Imageworks, Amiga L. 49.000



KILLING

Come da qualche anno a questa parte anche quest'ultimo inverno s'è puntualmente verificata in ogni grande città l'emergenza smog, il problema dell'inquinamento atmosferico è così divenuto estremamente attuale con tutta una serie di conseguenze ancora non ben accertate, di sicuro non benefiche, sull'ambiente e soprattutto sulla salute di noi comuni cittadini che ormai anche quando siamo all'aria pura siamo costretti di tanto in tanto ad attaccarci al tubo di scappamento dell'automobile per poterci riossigenare... Ma a quanto pare le cose potrebbero andare anche peggio...

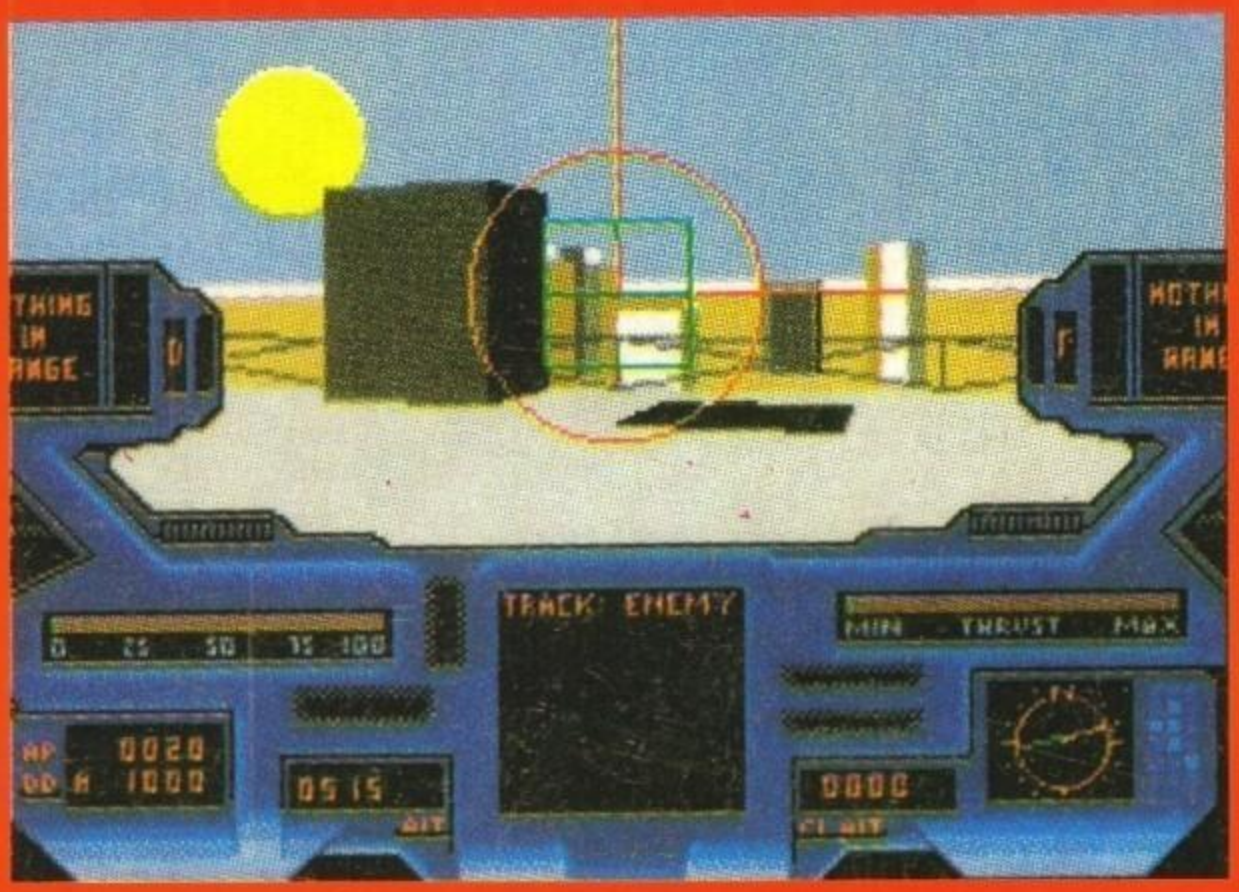
San Francisco, 1997. Una fitta nube biologica altamente tossica ha improvvisamente oscurato i cieli della famosa metropoli californiana avvelenando in breve tempo una grande parte della popolazione e costringendo i superstiti ad adattarsi a questa nuova precaria condizione ambientale. Rimangono quindi da appurarsi le cause di tale imprevisto fenomeno, scartati nell'ordine: effetto serra, incendio di pozzi petroliferi alla Saddam, esplosioni nucleari incontrollate, sfortunatissima nuvoletta dell'impiegato e perfino l'ipotesi di una spropositata diffusione alimentare su larga scala di fagioli e legumi vari, non si tardò ad arrivare alla ben più ovvia conclusione che evidentemente si doveva trattare di un rivoluzionario stratagemma della solita nuova temibilissima banda criminale senza scrupoli che nel frattempo non aveva affatto tardato a trarre giovamento dalla nuova situazione dedicandosi in tutta tranquillità ai suoi illeciti traffici.

Qualche d'uno doveva pur fare qualcosa, presumibilmente quel qualche d'uno sarebbe dovuto essere un tutore dell'ordine, e chi è l'unico poliziotto non corrotto e con un po' di grinta che ancora non sia stato puntualmente eliminato dai Black Angels? Esatto, avete indovinato; di conseguenza fatevi coraggio perché se volete che il sole torni a risplendere fra i palazzi della vostra amata città dovete per forza rimboccarvi la maniche e cercare di combinare qualche cosa di buono... La prima cosa da farsi è studiare accuratamente la missione che vi è appena stata assegnata in ogni suo minimo particolare, valutando attentamente le informazioni di cui disponete in archivio per poter collocare intelligentemente agli incroci che riterrete più strategici di una fedele cartina della città quelle reti che vi consentiranno la cattura dei malviventi e gli stessi Pup controllati via radio con i quali riportare alla stazione più vicina il sospettato dopo l'arresto. Fatto questo dovete armare in maniera quanto più consona possibile al tipo di incarico il vostro XB500 prima di accomodarvi nella sua cabina di comando dando finalmente il via all'operazione. Il mezzo in questione che vi viene generosamente affidato è l'ultimo ritrovato nel campo delle piccole navette a propulsione (purtroppo però vi dico subito che alcuni modelli sono già stati trafugati e sarà fra le altre cose sempre vostro compito in una delle missioni seguenti risolvere anche quest'ulteriore complicazione), particolarmente maneggevole è dotato di schermo a raggi infrarossi, può essere dotato sia di cannone da 30mm sia di mitraglietta automatica ed è quindi indubbiamente il mezzo più indicato per destreggiarvi fra i mille edifici che compongono l'immensa città.

La prima immagine esterna dall'abitacolo vi mostrerà il sole splendente come sempre e alcuni edifici sparpagliati qua e là che sembrano saltare fuori dal nulla, effettivamente non sarete in grado di comprendere come effettivamente stiano le cose fino a quando non vi sarete fatti sufficientemente coraggio e puntando decisamente verso il basso non avrete superato la spessa coltre gassosa riscoprendo a quel punto in tutta la sua intatta completezza la vera San Francisco, della quale solo i più alti grattacieli riescono a superare per l'altezza la terribile nube letale. Mantenere l'orientamento in alta quota già non è facile, ma in mezzo ai palazzi diventa pressoché impossibile, di conseguenza dovrete fare necessariamente affidamento ad un indispensabile radar di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CLOUD

bordo per riuscire a raggiungere la zona che vi interessa prima di immergervi nella foschia al fine di rintracciare il vostro bersaglio (che nelle missioni successive può anche non essere nascosto sotto la nube); come già accennato prima di poter procedere alla sua cattura dovrete raccogliere le reti che avrete precedentemente dislocato dalla base, una volta agganciate e attivato quindi il sistema di puntatura automatico dovreste riuscire abbastanza agevolmente ad immobilizzare il vostro sospettato vincolandolo al suolo. A questo punto dovrete semplicemente atterrare nelle vicinanze, indossare la tuta e scendere sulla strada per leggere al delinquente i suoi diritti (si sa, le solite follie burocratiche...), il tutto prima di convocare il Pup che si occuperà di rimorchiare il prigioniero fino ad una delle tre stazioni di polizia, se a questo punto avrete ultimato i vostri compiti potrete allora ripartire tranquillamente per recarvi anche voi alla stessa destinazione e concludere così la vostra missione. Ovviamente il problema della nube è ancora ben lungi dall'essere risolto ed è perfino superfluo aggiungere che dovrete tornare nuovamente in azione per proseguire la battaglia contro i criminali e scoprire la causa della nuvola assassina. Vi ricordo anche come in seguito prima di procedere alla missione successiva vi potrebbe venire richiesto di interrogare il prigioniero per scoprire delle informazioni fondamentali per il proseguimento del gioco, durante l'interrogatorio dovrete cercare di convincerlo a collaborare promettendogli magari degli sconti sulla pena o altre cosucce a vostra discrezione, non so... Un girettino sul balcone a prendersi una boccata d'aria...

MAX

GAMES machine

STAR PLAYER

UPDATE

Entrambe le versioni per PC e ST dovrebbero essere ormai praticamente pronte.

VIDEOMORALISMO?

Queste foto testimoniano in maniera inconfutabile come all'interno del gioco la sequenza dell'interrogatorio fosse eseguita in modo molto meno compassato di quella attuale, al prigioniero venivano infatti iniettate delle sostanze allucinogene per farlo confessare o si poteva addirittura ricorrere ad alcune scariche elettriche per i casi più ostinati. Quando però Amnesty International, (l'ormai decennale organizzazione mondiale per la tutela dei diritti umani che si propone lodevolmente di combattere in tutto il mondo contro ogni sopruso) è venuta a saperlo ha subito fatto forti pressioni sulla Imageworks affinché convincesse i programmatori a sopprimere tale sequenza considerata assolutamente improponibile. Personalmente ritengo tale intervento un attimino fuori luogo, ma ognuno è libero di pensare quello che vuole...

VECTOR GRAFIX... PASSATO PRESENTE E FUTURO

Nonostante abbiano realizzato solo quattro giochi l'ormai accreditatissimo team di Leed viene da tutti considerato all'avanguardia per quanto riguarda la realizzazione di quelle celebri routine vettoriali tridimensionali che hanno caratterizzato ogni loro produzione (non mi sembra quindi il caso di spiegarvi il motivo del loro nome...). I Vector Grafix hanno comunque esordito parecchi anni fa con entrambe le conversioni dei primi due primi episodi della saga di Guerre Stellari e cioè Star Wars e Empire Strikes Back, questi due titoli si rivelarono nel complesso abbastanza convincenti anche se di profondità estremamente inferiore rispetto ai due colossi che seguirono e che gli hanno per l'appunto consentito di guadagnarsi la fama di cui godono. Mi riferisco ovviamente all'eccellente Fighter Bomber e a questo fantastico Killing Cloud che anche senza voler affrettare troppo i tempi farà sicuramente parlare ancora di sé. Per quanto riguarda invece i progetti per il futuro dovrebbe essere ormai quasi ultimato il loro nuovo lavoro pubblicato dalla Virgin a brevissima scadenza e chiamato Space Shutlle, superfluo aggiungere che non appena ne sapremmo qualche cosa di più...

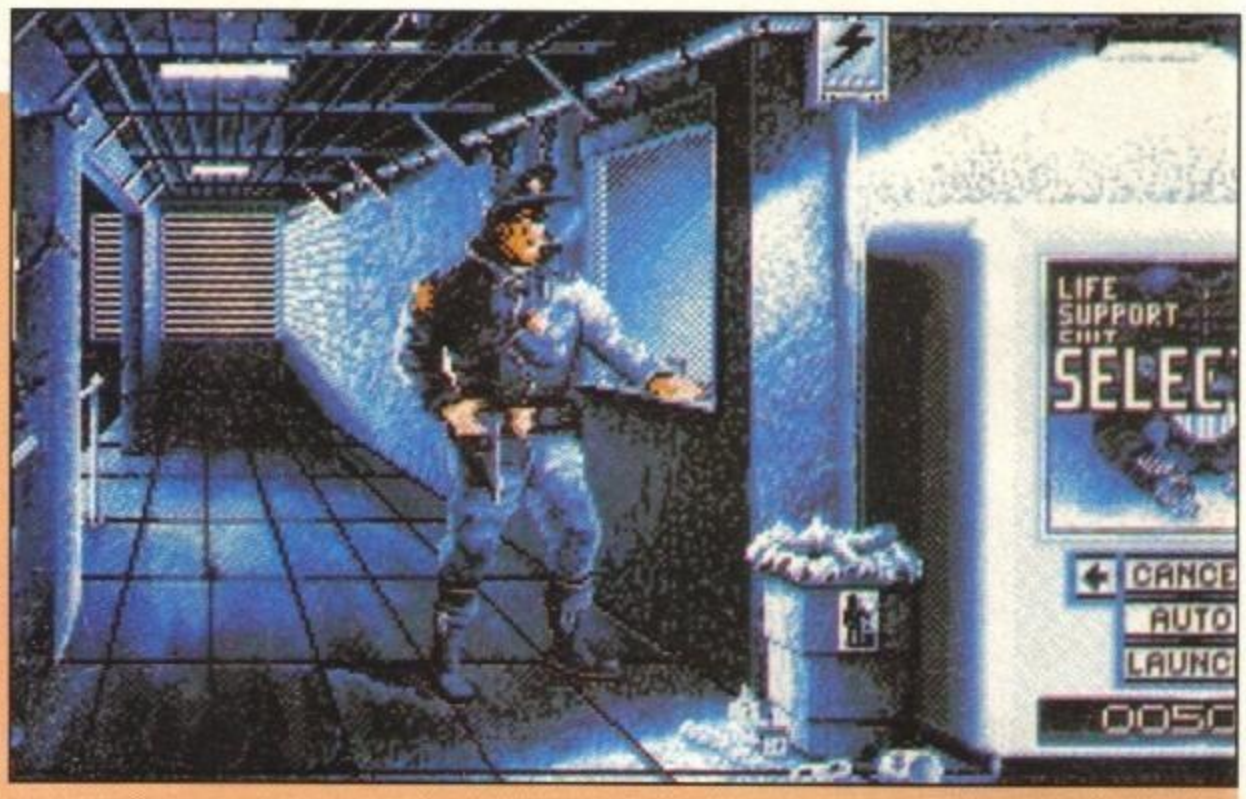
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Killing Cloud è probabilmente uno dei giochi più pretenziosi che abbia mai visto, cercare di riprodurre in maniera così estremamente fedele una metropoli come San Francisco era infatti un proposito che non avrei esitato a definire impossibile. Eppure non c'è proprio nulla da dire: siamo di fronte alla più accurata simulazione di tutti i tempi! I numerosi grattacieli fra cui spicca quello dalla celebre forma triangolare, i due ponti che collegano la penisola alla terra ferma, compreso quindi il Golden Gate, tutte le vie principali, gli edifici principali e non solo quelli, alberi, semafori, lampioni, comicioni, ringhiere... La sensazione che si prova immergendosi per la prima volta al di sotto del coltre nuvolosa è tale da rendere quest'ultimo capolavoro dei Vector Grafix un gioco assolutamente strabiliante; secondo me si tratta di un vero e proprio precursore per un nuovo tipo di simulazione sempre più prossima ad una probabilmente irraggiungibile realtà virtuale che credo finirà per caratterizzare questo nuovo decennio. Ribadendo ulteriormente come lo spettacolo visivo (specie inserendo il "tourist mode" ed eliminando così la nebbia) sia assolutamente sbalorditivo non posso non sottolineare anche come un simile dettaglio finisca inevitabilmente per pregiudicare la velocità di calcolo dei poligoni e di conseguenza il manifestarsi di una scattosità pronunciata tale da far preferire sicuramente la minore definizione, non che così sia lo stesso il massimo della vita, ma sono sinceramente sinceramente convinto che non sarebbe stato proprio possibile fare molto meglio. Per il resto il gioco è un'eccellente evoluzione del consueto simulatore di volo con molteplici viste



esterne particolarmente utili e una decina di missioni successive da portarsi a termine con un efficiente sistema di password che vi permetterà di ritrovarvi nella stessa situazione in cui eravate. Il tutto realizzato in maniera estremamente intelligente e tale da assicurare un assoluto coinvolgimento. Come avrete sicuramente compreso non si tratta del solito giochino molto immediato che può piacere a tutti, necessita invece di un'attenta lettura del manuale e di non poca pratica prima di riuscire a combinarci qualche cosa di buono, ma alla fine sono sicuro che non potrà non appassionarvi, e se ve lo dice uno come me (che conosce i propri gusti) potete proprio esserne certi...

GLOBALE 92%

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64 - AMIGA 500 - 2000 - PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

Il Centro Assistenza Autorizzato
COMMODORE
che vi offre professionalità
cortesia e sopprattutto rapidità
di intervento con un **risparmio del 10%** ad ogni riparazione
effettuata presentando questa rivista
all'accettazione

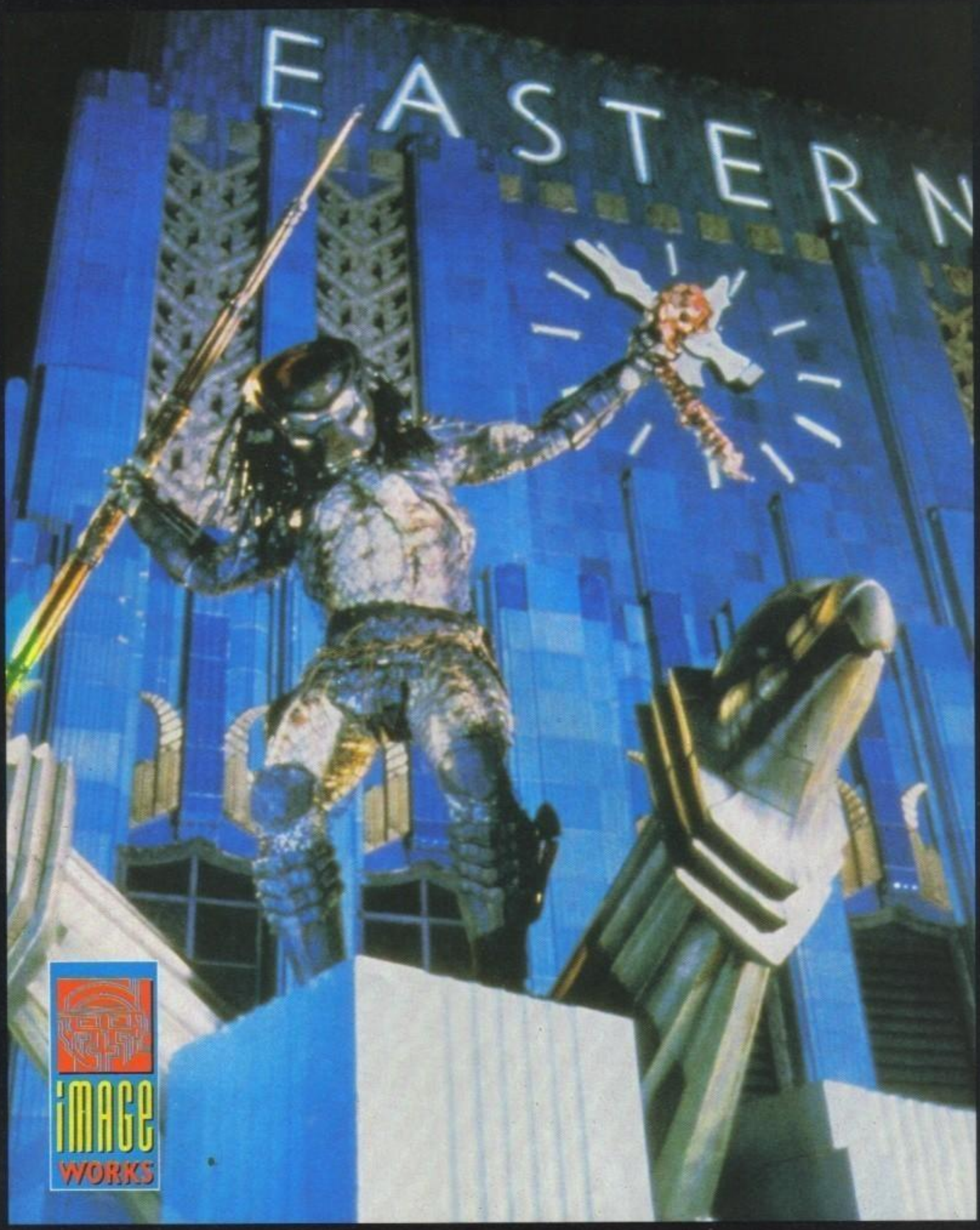
ASSI COOP S.r.l.
P.zza Napoli,24 - Milano
tel. 4229506

Istallazione di ADD-ON e consulenza
gratuita HARDWARE/SOFTWARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREDATOR 2™



...E' TORNATO ED E' IN CITTA' PER UCCIDERE

DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64/128,
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBILI

LEADER

TM & © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
VORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 F

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGEND per PC L. 79.000

"Perché vuoi diventare un mago?" "Sono sempre stato interessato dalla magia e dal come si possa usarla per migliorare il mondo. Inoltre, voglio diventarlo perché I MAGHI SI BECCANO TUTTE LE RAGAZZE!"

SORCERERS GET ALL THE GIRLS

GAMES machine

STAR PLAYER

Con questa constatazione, moralmente poco profonda, comincia l'avventura di Ernie Eaglebek, aspirante mago frustrato dalla presenza di un cattivissimo patrigno che non lo vuole assolutamente mandare all'università e che lo vuole mandare a lavorare come garzone di draghi. Proprio qui iniziano i problemi: vi trovate chiusi in camera vostra e state rimuginando sul da farsi, quando arriva Mr. Cattivo e vi comunica che entro un paio d'orette arriverà il momento di partire per il lavoro. Che fare? Semplice, radunare il radunabile e telare! Purtroppo però non è così semplice come sembra: la stanza è chiusa a chiave, e le finestre sono troppo alte. Una veloce occhiata all'ambiente e vi accorgerete che ci sono due uscite (e non vi dico dove sono, tanto le troverete lo stesso).

Qualsiasi delle due vie sceglierete, vi ritroverete nudo, acciaccato e sporco di fango in un vicolo di fianco alla vostra casa: tutto bene, direte voi, scappo e cerco dei vestiti. Che ne pensate allora della ragazza per la quale sbavate che sta per contemplarvi in quella situazione insieme al vostro non molto amichevole patrigno? L'unica è riuscire ad aprire il capanno del giardiniere...

Insomma, ostacolo dopo ostacolo Ernie riesce finalmente ad arrivare all'Università di magia, e qui ne succedono di tutti i colori: incontra la figlia sbronza del rettore interessata ad incontri ravvicinati di un certo tipo, la moglie del Professore Tickingclock che vi mangia con gli occhi ogni volta che la andate a trovare (se poi andate anche a cena da lei...), feste ogni sera e persino vostra madre che vi viene a trovare!

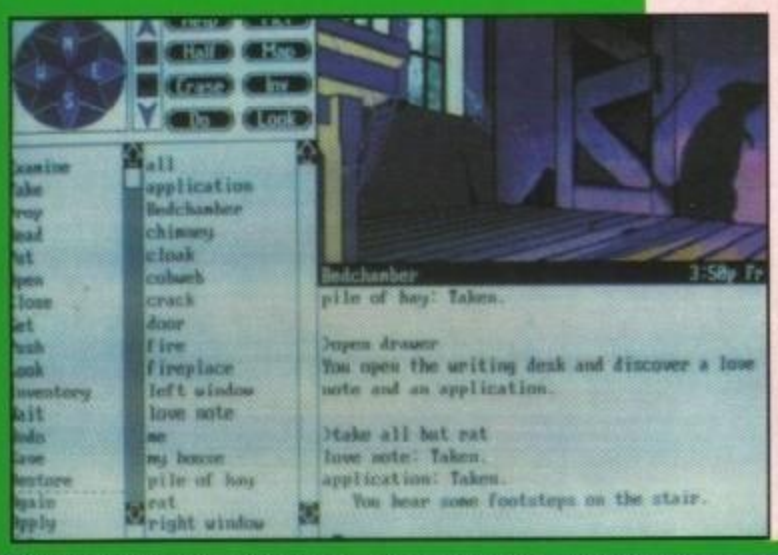
Come avrete certo capito dal titolo, dalle foto (spero) e da qualche accenno, S101 è incentrato sulla disponibilità più o meno dichiarata di una schiera di donzelle piuttosto attraenti. Siccome questo discorso dovrebbe essere adatto a un pubblico adulto (c'è anche chi lo spaccia per VM 18, io ne ho solo diciassette, ma che ce volete fà, lo faccio per lavoro, sapete...) è possibile eliminare completamente l'intero set di situazioni "scabrose" con un comando, Nice (che è anche il modo iniziale), mentre per riportarlo al livello "sessodrogaerockandroll" basta scrivere Naughty.

Trama incentrata sulle belle e disponibili fanciulle a parte, Sorcerers Get All The Girls è un'avventura "di quelle classiche", anche perché il suo autore e Steve Meretzky, "padre" di capolavori come Stationfall, Leather Goddeses of Phobos e così via. Rispetto ai suoi precedenti successi, S101 è tutto un'innovazione: schermate grafiche per ogni locazione che si aggiornano a seconda della presenza (o meno) degli oggetti, completo controllo alternativo via mouse molto intuitivo e mappa automatica. C'è addirittura l'elenco di tutte le azioni possibili! Ma come può funzionare il controllo via mouse di un'avventura testuale? E' semplice, basta selezionare uno dei verbi dalla colonna, dopodiché eventualmente si seleziona l'oggetto o la preposizione, dopodiché si clicca su "DO" o si seleziona un "AND" e si prosegue. Semplice, no?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ah, che sbadato, dimenticavo: l'avventura in questione è COMPLETAMENTE IN INGLESE (questo per quelli poi che telefonano qui e mi dicono "ma voi non lo avete detto"), ovvero se volete fare qualcosa di poco pulito con la focosa Hillary Tickingclock dovrete saperlo scrivere, altrimenti sarete cacciati assai poco dignitosamente dall'appartamento perché "tanto vale stare con quel vecchiaccio", inoltre non riuscirete a districarvi completamente tra i numerosi doppisensi e non vi divertirete molto leggendo il manuale di istruzioni (uno dei più belli che io abbia mai visto).



PC

Innanzitutto, cominciamo dal lato più commerciale del gioco: i rapporti interpersonali (mi avete capito). Ebbene, pur essendo la parte più pubblicizzata e decantata del gioco, si può tranquillamente dire che è anche la parte più stupida. Alt! Vi vedo già tutti in piedi a urlare "bacchettone!" o peggio, perciò ecco ulteriori info. Le parti cosiddette "spinte" sono assolutamente inutili ai fini del gioco, visto che possono essere sostituite da cose più plausibili (anche se, ammettiamolo, meno soddisfacenti) di una bionda scatenata che vi rincorre per la stanza gridando a squarciagola i modi in cui vi sfruguglierebbe dalla testa ai piedi. Ad esempio, la prima "esperienza" di questo tipo nel gioco è rappresentata da una certa Gretchen che è stata intossicata da alcuni incantesimi a una festa, vi chiede di accompagnarla fuori e successivamente vi suggerisce di trovare un posto dove stendervi per parlare "o altro". Ebbene, una volta arrivati al dunque tutto quello che il gioco vi dirà è più o meno questo: Gretchen si leva la camicetta, dice un paio di volte "oh si" e si addormenta. Nel modo Nice invece la incontrate alla festa e vi dice che non si sente bene, la accompagnate in camera vostra e si addormenta. E BASTA. "Sconcezze" a parte, S101 è un'avventura veramente divertente, con un parser flessibile e spiritoso che di quando in quando vi punzecchia e vi prende in giro, ad esempio se selezionate "Nice" dopo aver giocato un po' nel modo "Naughty" il programma vi dirà, intanto che c'è, che alla tele danno Bambi, Madre Teresa terrà un discorso in città e in chiesa cercano gente per il coro.

GLOBALE 90%

Come vincere un miliardo e vivere felici e contenti? ...con TOTOMAGO! L. 29.000

HYPNOTIC LAND

Il Videogioco che vi spiega in italiano come si programma con AMOS!

a £ 29.000

oppure con AMOS a £ 140.000

The Shining Way of

KUNG FU

Diventa un Campione nelle Arti Marziali!

a £ 29.000

oppure con AMOS a £ 140.000

Sempre disponibile AMOS il Creatore di Videogiochi a £ 120.000

Telefonate LINDASOFT 039/381328 per i vostri ordini, oppure nelle ore serali allo 039/835052 per informazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MONACO G.P.

YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!

IL GRAN PREMIO PIU ECCITANTE DEL MONDO! DEVI BATTERE TUTTI GLI ALTRI... PER ESSERE IL MIGLIORE

DISPONIBILE PER: CBM 64/ 128 & AMSTRAD CASSETTA & DISCO SPECTRUM CASSETTA, AMIGA & ATARI ST.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione sri - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

U.S. GOLD®

SEGA

© 1990 1991 SEGA™. Tutti i diritti riservati. SEGA™ è un marchio registrato della SEGA Enterprises Ltd

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Temevo sarebbe successo... E infatti è puntualmente accaduto! Con alcuni precedenti illustri come quelli di Flood e Ooops-Up e trattandosi del gioco che viene più che legittimamente definito da molti il titolo dell'anno era prevedibile che sarebbero ben presto arrivate in redazione tonnellate di lettere con i codici di Lemmings (alla fine non le aprivo nemmeno più, bastava guardare in controluce!), non mi sarei comunque mai aspettato in simili bibliche proporzioni... E così m'è sembrato giusto fare per una volta un strappo alla regola con un sfilza di citazioni retroattive, con la speranza di non aver dimenticato proprio nessuno fra tutti coloro che ce li hanno spediti entro un tempo ragionevole (dopo l'uscita del numero scorso ad esempio non lo è più!). Per il resto di Cruise for a Corpse al momento non se ne hanno ancora notizie e così dopo una lunga discussione ho deciso di pubblicare già in questo stesso numero la prima parte della soluzione di Monkey Island, il gioco è veramente stupendo, ma siccome Marco l'ha finito per primissimo sul PC (come testimonia la foto del sommario del numero scorso) affermando che non era troppo difficile mi aveva per questo sconsigliato di rendere nota la soluzione, alla fine però in considerazione delle continue telefonate che chiedevano aiuto (che oltretutto si concludono quasi sempre subito dopo aver chiesto agli interlocutori uno dei codici della rotella, "quali codici?", "quale rotella?", "pirata io, noooo! Aspetta che controllo..." e via dicendo) ha finalmente ceduto alle mie lusinghiere richieste di soddisfare anche questa volta il desiderio di tutti voi miei amatissimi seguaci (grazie, grazie) che ancora non siete risuciti a sbarazzarvi di quel simpaticone di LeChuck...

LEMMINGS UPDATE

Tacer non posso lo sforzo di tanti prodi... Lorenzo Gherdovich, Francesco e Matteo Parilla, Marco Auletta, Sabino Malzone, Fulvio Spinazzola, Stefano Raimondi, Andrea Ranx, Sergio Alejandro, Massimo Moretti, Sergio Alunni, Doc De Frullis, DDT & LTB, Avella Domenico, Gianluca Lupica, Mauro Cerboni, Marco Rinaldi, Valerio e Lorenzo di Battista, Marco Auletta, Dino D'Annunzio, Marco Auletta, Emanuele Binelli, Gianluca Callini, Marco Auletta, Coppari Claudio, Massimiliano Malta, Paolo Marchesi, Cremonini Alberto, Laneri Emanuele, Carpanese Daniele, Massimo Reynaud, Marco Auletta, Ken il Guerriero, Stefano Picciolo, Mauro Contraffatto, Cristian Gillini, Marco Auletta, Aurelio Follieri, Roberto Rizzi, Valerio Rosania, Mitical Uai, Marco Auletta, Mino Morello, Claudio Coppari, Tommaso Giuranna, Spanò Alvise... E tutti gli altri ancora che hanno ricevuto i complimenti digitalizzati dagli stessi programmatori della DMA Design, ebbene sì, vi ho svelato anche il finale.

TURRICAN II

Non si tratta, purtroppo, di un vero trucco, almeno per il momento, ad ogni modo se premete la sbarra durante la schermata iniziale compare un menu per ascoltare tutte le innumerevoli musiche del gioco. Da-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL®

srl

NEGOZIO tel. 02/3234992
UFFICI tel. 02/32702226
FAX 24h tel. 02/33000035
UF SPEDIZIONI tel. 02/33000036

via Mac Mahon, 75 milano

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

ACCESSORI VARI COMMODORE

A520	MODULATORE TV-PAL	L.	49.000
A2088 JANUS XT + DRIVE + DOS 4.1		L.	590.000
A2010DRIVE PER A2000 COMMODORE		L.	195.000
A2060SCHEDA MODULATORE TV A2000		L.	179.000

MODEM RS-232 STANDARD HAYES COMPATIBILI:

ESTERNO SMART 300/1200 (V21-V22) L. 179.000
ESTERNO SMART 300/1200/VIDETEL (V21-V22-V23) L. 249.0000
ESTERNO SMART 300/1200/2400 (V21-V22-V22 BIS) L. 249.000
ESTERNO SMART 300/1200/2400 con correzione errore MNP-5 L. 369.000
ESTERNO SMART 300/1200/2400/VIDEOTEL (V21-V22-V23-V22BIS) L. 399.000
DISPONIBILI ANCHE TUTTE LE VERSIONI IN SCHEDA INTERNA!!!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCEPC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING

Lire 390.000

ORA ANCHE PER A2000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

• 512k per amiga 500	L. 85.000
• 512k per amiga 500 + clock	L. 110.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock	L. 240.000
• 4 mb per amiga 500 +clock	L. 590.000
• 2 mb per amiga 1000	L. 450.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock	L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 149.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 139.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE) SUPEROFFERTA L. 120.000

Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

oltre 3000 dischi di pubblico dominio FISH DISK fino al 450 disponibili altre 20 serie

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

IN OFFERTA L. 89.000

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano L. 169.000**

CENTINAIA DI PROGRAMMI, SEMPRE ULTIME NOVITÀ "IMPORTAZIONE DIRETTA" DAGLI USA, INGHILTERRA, GERMANIA, "GIOCHI, UTILITY, SOFTWARE MIDI".

NEWEL PRESENTA UN NUOVO SERVIZIO, TUTTO IL MEGLIO DEL SOFTWARE DIRETTAMENTE A CASA TUA, LA PIU' VASTA GAMMA DI SOFTWARE ORIGINALE!!!
SOFTWARE INTERAMENTE IN ITALIANO:

DELUXE PAINT III Programma grafico pittorico L.149.000
DELUXE VIDEO III Video, animazione, Videoclip L.169.000
PAINTER 3D CAD 3D, per arredamento ecc. L.149.000
SUPERPLAN (SUPER LOGISTIX) Tipo lotus 123, foglio elett. L.189.000
SUPERBASE PERSONAL Potente archivio multiuso L.179.000
SUPERBASE PROFESSIONAL Database, prof. Programmabile L.299.000
C1-TEXT 3.0 Il più potente Wordprocessor L. 89.000
PERSONAL FONT MAKER Crea fonts/caratteri come vuoi L. 99.000
PHOTON PAINT II Programma grafico pittorico L. 89.000
TOTO MANIA Elaborazioni sist Totocalcio L. 59.000
PROFESSIONAL PAGE 1.3 Il più potente DeskTop Pubblish. L.490.000
AMIGA "APPETIZER" Videoscrittura + Disegno + Music L. 39.000

Tutti i sopraelencati programmi sono interamente in italiano sia il programma che le istruzioni.

ACQUISTANDO DUE PROGRAMMI SCONTO 10%

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64 **L. 29.000**

MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000. **L. 79.000**

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer. **L. 29.000**

JOYSTICK IN OFFERTA

SUPER JOYSTICK

Dagli USA, il robustissimo "Super Joystick anima in metallo, sei microswich di precisio-ne, bottone di fire sull'impugnatura e sulla ba-se, autofire disinseribile tramite swich, il tutto in un nuovissimo design nero con ventose. **L 35.000**

JOYSTICK "CLOCHE" per simulatori di volo

Altra novità dagli Stati Uniti, questo rivoluzionari è destinato ad una fascia di utenti ben precisa, gli appassionati dei simulatori di volo. Vi sembrerà di guidare un vero aereo, una vera "CLOCHE" con i stessi comandi di un aereo, il tutto dotato di microswich ed ventose, il divertimento è assicurato se lo userete con programmi tipo: Flight Simulator, Mig 29, Falcon, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter e molti altri. **L. 69.000**

DIGITALIZZATORI VIDEO

DIGI VIEW 4,0 GOLD

Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 290.000**

VIDEON 3,0

Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **IN OFFERTA**

MOUSE PAD - TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE

Utilissimo tappetino antistatico per mouse, indispensabile per un buon utilizzo del mouse, evita il contatto diretto con superfici non idonee per un corretto uso del mouse. **L. 15.000**

TURBO ACCELERATOR CARD PER AMIGA 500/1000/2000

Funziona su tutti gli amiga, semplice installazione, non necessita di saldature, 100% compatibile, velocità selezionabile tra 7 e 14 Mhz. 32 kb di ram statica ad alta velocità, di cui 16 come cache memory.
Il più veloce acceleratore senza memoria a 32 bit. STRAORDINARIO!!! **L. 450.000**

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA "LA NOVITA' DELL'ANNO CDTV" COMPACT DISK? MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA

COMMODORE AMIGA 500

garanzia Commodore Italia con 4 programmi + 50 giochi omaggio L. 695.000

AMIGA COMMODORE 2000

garanzia Commodore Italia con 4 programmi originali + 50 giochi omaggio L. 1.390.000

JANUS "AT" + DRIVE + DOS 4.01 XA2000 L.950.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA' MONDIALE!!!

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata.
L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con chiare istruzioni in italiano!!!

A-2320 FLICKER FIXER

Elimina il fastidissimo sfarfallio del Amiga in altissima risoluzione, indispensabile per chi lavora in grafica, è indispensabile un monitor multisync o VGA. **L. 430.000**

HARDCARD 2091 (SOLO CONTROLLER) L. 330.000
HARDCARD 2091 + 45 MB HARDISK "QUICKLOAD" L.875.000

Hard-disk Commodore nuovo veloce controller, espandibile a 2 MB, il tutto su CARD, semplicissima installazione, autoboot, il tutto ad un prezzo eccezionale.

AMIGAVISION (NOVITÀ)

Finalmente disponibile anche in Italia il straordinario Pacchetto che fino ad oggi corredava soltanto l'Amiga 3000, questo eccezionale programma per la programmazione multimediale, grafica, animazione, video, musica e molto più. Regala al tuo Amiga questo fantastico programma!!! **L.149.000**

AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano. **L. 29.000**

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000. **L. 89.000**

DISPONIBILE IL NUOVO FATTER AGNUS 8372A L 160000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

vide Mauri aggiunge poi: "... Per il quinto e sesto livello lo schermo diventerà a righe, inserite il disco due e premete il tasto sinistro del topo (mouse). Dopo un attimo di caricamento lo schermo ridiventerà a righe, cambiate ancora disco e potrete ricominciare a giocare...", mumble, mumble, devo ammettere che ho trovato il tuo suggerimento molto interessante, anche perché l'originale è su un disco solo!

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Secondo il mio immodesto parere si tratta del migliore gioco di guida disponibile fino ad ora per Amiga, mi dispiace quindi un po' dirvi uno sporco stratagemma per superare senza troppa fatica ogni corsa, dovere di cronaca...
Chiamatevi FIELDS OF FIRE e IN A BIG COUNTRY (per il secondo giocatore) e il gioco è fatto! (Inserendo invece MOSTER e SEVENTEEN accade dell'altro, anche se sinceramente non sono riuscito a farlo funzionare).

HORROR ZOMBIES

Le password per gli otto livelli ci sono state inviate da: Camillo Testa, Ivan Bersanetti, Megaloman, Cremonini Alberto.
Livello 1:
Livello 2: WOLFMAN
Livello 3: HAMMER
Livello 4: LUGOSI
Livello 5: NOSFERATU
Livello 6: GARLIC
Livello 7: BOGEYEATER
Livello 8: CUSTODES

NITRO

La Psygnosis è ormai diventata un simbolo di garanzia e anche in questo caso si tratta di un gioco di grande livello (al solito strepitosa la presentazione). Come scoperto da Daniele Rubagotti posso dirvi che inserendo la sigla MAJ avrete 5000 litri di carburante e 50 crediti per fare un po' di spesa...

PRINCE OF PERSIA

Molti ci hanno detto che premendo Shift e L si passa di livello (solo fino al quarto però), non si tratta di un trucco in quanto scritto anche sul manuale e serve solo per allenarsi. Ben altra cosa me l'hanno comunicata invece Daniele Ronchiato e Louis Harper; iniziate il gioco e premete contemporaneamente lo SHIFT sinistro i due tasti Amiga e la lettera Q, comparirà allora la scritta MEGA DRIVE ENGAGED, a questo punto avete veramente il gioco in mano. Con R si aumenta il power, con i tasti cursori si scrolla lo schermo, con il numero 1 si passa di livello, con Shift e I rovesciate lo schermo, con Shift e W potete precipitare da qualunque altezza, con M si sceglie la musica e con W si arriva direttamente alla sequenza finale! (E altri ancora da trovare, provate ad esempio con lo Shift le due A e la lettera L...).

LOOPZ

Ancora codici! (Se continua così fra qualche mese comincerò a dare i numeri!) Questa volta sono per il terribile rompicapo dell'Audiogenic, sono tutti per il gioco C e me li ha

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

inviati Daniele Carpenese di Luino (ci vediamo a Torino per il concerto di Vasco, ndMax).
Livello 1: EASY
Livello 6: GRVY
Livello 11: TRBY
Livello 16: STNL
Livello 21: GZPN
Livello 26: PLGR
Livello 31: KRNC
Livello 36: BGDK
Livello 41: FRNK
Livello 46: ZSZS

PIPEMANIA

Da un rompicapo all'altro ecco i codici anche per quest'altro terribile spremimeningi:
Livello 5: GRIP
Livello 9: TICK
Livello 13: DOCK
Livello 17: OOZE
Livello 21: BLOB
Livello 25: BALL
Livello 29: WILD
Devo ringraziare Valerio e Lorenzo di Battista, Andrea Gragnoli, Nannini Romano, Marco Spinazzi.

FORGOTTEN WORLDS

Sempre per accontentare Antonio di Castelfranco Veneto (cosa volete che vi dica, non riesco a resistere ai complimenti, anche se un po' ruffiani...). Digitate ARC e premete HELP nella schermata dei titoli, durante la partita premete S per andare al negozio e N per passare di livello.

BACK TO THE FUTURE PART II

Qualche d'uno ha giustamente rilevato come il cheat (The only neat thing to do, con il gioco in pausa) funzioni solo per il primo livello, a questo punto è però sufficiente premere Z per passare a quello successivo.

GREMLINS II

Per quest'altro seguito dovete inserire nella tabella dei record SINATRA ottenendo così vite infinite, gli scopritori sono stati Marco Brazzoduro, Sergio Alunni e Nicola Fazio che mi ha inviato anche il trucco seguente.

ROBOCOP II

Concludo con questo terzo seguito consecutivo e con uno dei cheat più interessanti, digitate nella schermata dei titoli SERIAL INTERFACE (con lo spazio), vi verrà chiesto di inserire il disco due e alla fine di un breve caricamento sarà lo stesso Robocop a spiegarvi come farlo funzionare.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFESSIONE COMPUTER

SHOW ROOM A BRESCIA IN VIA TRENTO 83/A
TEL 030 3700456 FAX 030 3700453

SOFTWARE ORIGINALE AMIGA: Professionale

- Aegis Audiomaster III	115.000
- Ami Alignment System	77.000
- Ami Cont Plus ITA	870.000
- Ami Fat Plus ITA	200.000
- Ami Mag Plus ITA	250.000
- Amos The Creator	130.000
- Blitz Basic 2.0	210.000
- C1 Text 3.0 ITA	79.000
- Can Do PAL	193.000
- Comic Setter ITA	79.000
- Cross Dos 4.0	59.000
- Deluxe Paint III ITA	225.000
- Deluxe Video III ITA	242.000
- DevPac 2.14 ITA	108.000
- Digi Paint 3.0	118.000
- Disney Animation Studio ITA	225.000
- Distant Sun 3.0 PAL	79.000
- GFA Basic Compiler 3.5	71.000
- Imagine PAL	418.000
- Mac 2 Dos	179.000
- Macro Paint PAL	130.000
- Magellan 1.1	171.000
- M (composizione assistita dal computer)	197.000
- Modula 2 Benchmark	260.000
- Movie Setter ITA	79.000
- Mugician	68.000
- Music-X (include interfaccia MIDI) ITA	269.000

SOFTWARE ORIGINALE AMIGA: Ricreativo

- Adidas Tie Break	26.000
- Awesome	62.000
- Back To The Future II	44.000
- Badlands	26.000
- Bat (manuale e gioco in ITA)	53.000
- Battle Command	44.000
- Betrayal ITA	62.000
- Blazing Thunder	26.000
- Blue Max	44.000
- Buck Rogers	71.000
- Carthage ITA	44.000
- Car V Up	26.000
- Chaos Strike Back	44.000
- Das Boot	44.000
- Dick Tracy ITA	44.000
- F-16 Combat Pilot ITA	53.000
- F-19 Stealth Fighter ITA	62.000
- F-29 Retaliator ITA	44.000
- Falcon F-16	53.000
- Golden Axe	44.000
- Harpoon	53.000
- Horror Zombies	26.000
- Ilyad ITA	44.000
- James Pond	26.000
- Lemmings ITA	44.000
- Turrican II in OFFERTISSIMA LIMITATA	20.000

NEW.....Nam 1965-1975 The Killing Kloud Brat Top Cat...
disponibile tutto il software originale con sconti del 10% sul listino dei distributori

COMPUTER AMIGA

Amiga 500+Exp 1/2MB+2 giochi originali da L.29.000 ciascuno+2Joistick
L. 790.000

Amiga 2000+2Mb+HD 40Mb Quantum+2 drive+scheda antiflicker +monitor S-VGA comprende nuovo software AMIGA VISION
L.3.400.000
Garanzia 12 mesi Commodore Italia

Amiga 3000

modello 68030/882 a 25MHz
HD 52Mb Quantum
Kickstart e Workbench 2.0
AMIGA VISION
con Monitor NEC 3D 1024x768 a colori

L.6.390.000

PC Unibit

- DS216 286/16MHz/1MB/HD45/VGA	2.100.000
- DS316 386SX/16MHz/1Mb/HD45/VGA	2.550.000
- DS320 386SX/20MHz/1Mb/HD45/VGA	3.500.000

PROMOZIONE
- DS425 486/25MHz/64cache/4MB/HD135/VGA L.7.950.000
ideale come server di rete o stazione multiterminale

NEW HARDWARE per AMIGA

Dalla GVP la nuova serie di schede acceleratrici per A2000:
- GVP 68030/882 a 22MHz, espandibile fino a 16Mb a 32 bit su un'unica scheda, controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 33MHz, può montare fino a 16Mb di RAM a 32 bit su scheda controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 50MHz, può montare su scheda secondaria fino a 32Mb di RAM a 32 bit, controller per HD AT...

ARRIVI DI FINE ESTATE....
schede frame buffer a 24 e 32 bit, risoluzioni fino a 1600x1200, max numero di colori fino a 16 milioni

Accessori Amiga

- Espansione 1/2Mb A500	70.000
- Espansione 2Mb A500	270.000
- Espansione 4Mb A500	400.000
- Espansione 2/8Mb A2000	360.000
- Controller GVP Impact 2	420.000
- Controller A2091 CBM	290.000

NOTEBOOK

- Commodore 286/12MHz/HD20	3.750.000
- Panasonic 286/16MHz/HD20	3.950.000
- Panasonic 386SX/20MHz/HD60	6.400.000
- Texas T2000 286/12MHz/HD20	4.400.000
- Texas T3000 386SX/20MHz/HD60	7.800.000

Marche trattate

Stampanti:
NEC-Star-Epson-Mannesmann-Canon Hewlett Packard-Kodak-Fujitsu
Monitor:
NEC-Philips-Samsung-Commodore
Computer:
Concessionario Unibit
Distributore sistemi professionali CBM
Hard Disk:

- Quantum 40Mb SCSI o AT	510.000
- Quantum 52Mb SCSI o AT	590.000
- Quantum 80Mb SCSI o AT	840.000
- Quantum 105Mb SCSI o AT	990.000
- Quantum 120Mb SCSI o AT	1.190.000
- Quantum 210Mb SCSI o AT	1.580.000

Condizioni di vendita: le quotazioni sopra riportate sono comprensive d'iva; le condizioni qui descritte sono valide SOLO PER CORRISPONDENZA!!! Non vogliamo semplicemente pubblicare un listino prezzi commercialmente valido,il nostro scopo è quello di offrire un servizio continuato, sicuro e professionale;sia che vogliate ottimi prezzi sia che vi serva consulenza telefonate pure, troverete il miglior compromesso.....
E' disponibile una vasta gamma di periferiche ed accessori, hardware grafico e musicale per la linea Amiga...
Condizioni particolari per rivenditori, telefonare per informazioni e listini

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		690.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512KB+JOYSTICK		740.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA+JOYSTICK		930.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA+JOYSTICK		1.070.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	OFFERTA!!!	1.400.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB		1.750.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB		2.040.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB	OFFERTA!!!	2.240.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II	430.000
COMMODORE 1084S-NEW	450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	850.000
MONITOR VGA 800X600 COLORE	550.000
MONITOR VGA 1024X768 COLORE	580.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA	1.090.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "	1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X1024 " " "	3.900.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	69.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	85.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	270.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB ESTERNA	390.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA	400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB	360.000
CON 4MBA BORDO	500.000
CON 8MBS BORDO	780.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP	400.000
CON 4MB A BORDO	620.000
CON 6MB A BORDO	840.000
CON 8MB A BORDO	1.060.000
L'ESPANSIONE GVP MONTA MODULI SIMM 80NS	

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU	300.000
HARD DISK SCSI 40MB QUANTUM 11MS	500.000
HARD DISK SCSI 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	590.000
HARD DISK SCSI 80MB QUANTUM 11MS	800.000
HARD DISK SCSI 105MB QUANTUM 11MS-SLIM	990.000
HARD DISK SCSI 120MB QUANTUM 11MS	1.190.000
HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM 11MS	1.350.000
HARD DISK SCSI 210MB QUANTUM 11MS	1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB	1.520.000
HARD DISK QUANTUM INTERFACCIA ATBUS 15MS	
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB	280.000
CON 2MB A BORDO	440.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB	400.000
CON 2MB SIMM	620.000
CON 4MB SIMM	840.000
CON 6MB SIMM	1.060.000
CON 8MB SIMM	1.260.000
IL CONTROLLER GVP MONTA MODULI SIMM 80NS	
HARD DISK ESTERNO AMIGA 500 GVP IMPACT II	
ESPANDIBILE SU SCHEDA AD 8MB MODULI SIMM	
CON 52MB QUANTUM 11MS	1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	1.550.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO	230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI	370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	250.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III	485.000
DIGITALIZZATORE VIDI TEMPO REALE BASSO COSTO	360.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO	369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA	860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN	1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST	1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,64 TON DII GRIGIO	399.000
HAND SCANNER 400 MIGRAPH 400DPI,64 TONI DI GRIGIO	790.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	1.590.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8	680.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8	750.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	155.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO SP-8 57,6KHZ	225.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA	50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ	4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	150.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE	369.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000	130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500	110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE	249.000
TELEVIDEO AMIGA 500	179.000
nuove schede acceleratrici 68030 GVP a 22 , 33 , 50 Mhz esp. 16/32 Mega	CHIEDERE

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE	630.000
MANNESMANN MT906 LASER 6PPM 300DPI	2.690.000
MANNESMANN MT906 COME SOPRA+POSTSCRIPT+2MB	3.950.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80COLONNE	599.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136COLONNE 360X360	1.280.000
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
COMMODORE 1550C 9AGHI 80COLONNE180CPS	450.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	499.000
HEWLETT PACKARD LASERJET I IP	2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET	2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET	1.200.000
FUJITSU RX7100-S2 LASER TECNOLOGIA LED 5PPM 300DPI	2.580.000
FUJITSU RX7100-PS COME SOPRA+POSTSCRIPT 2MB RAM	4.900.000
FUJITSU RX7200-S2 LASER 12PPM 300DPI	5.300.000
CANON BJ-10E BUBBLE JET 360DPI 83CPS	690.000

Computer Pc-Unibit

UNIBIT-DS216/286/16MHZ/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.100.000
UNIBIT-DS316/386/16MHZ SX/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.550.000
UNIBIT-DS320/386/20MHZ SX/2MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	3.500.000
UNIBIT-DS325/386/25MHZ/4MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	4.400.000
UNIBIT-DS333/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	5.900.000
UNIBIT-DS425/486/25MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	8.500.000
UNIBIT-TS3000/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD ESDI 140MB/VGA	7.500.000
UNIBIT-TS4000/486/25MHZ/64 CACHE/8MB/HD ESDI 320MB/VGA	CHEDERE
N.B.TUTTI I PC-UNIBIT SONO CORREDATI DI WINDOWS 3.0 E DOS 4.01 ORIGINALI IN ITALIANO	

Pc-compatibili

DESKTOP+LED 286/16MHZ/HD40MB/1MB/DRIVE 1.44/VGA256KB	1.310.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 800X600	1.810.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR 1024X768 E VGA1MB	2.000.000
MINITOWER 386 SX/16MHZ/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	2.300.000
MINITOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.800.000
TOWER 386/25MHZ/HD40MB/2MB/2DRIVE 1.44/VGA 1MB	2.400.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.900.000
TOWER 386/33MHZ/64CACHE/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	3.000.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.500.000
N.B.TUTTI I PC HANNO INSTALLATO DOS4.01	
A RICHIESTA CONFIGURAZIONI SU MISURA	

Computer Portatili

COMMODORE NOTEBOOK286/12MHZ/1MB/HD20MB/1.44./VGA	3.950.000
PANASONIC NOTEBOOK 286/16MHZ/1MB/HD20MB/1.44/VGA	4.100.000
TEXAS TRAVELMATE T2000 286/12MHZ/1MB/HD20MB/VGA/2KG	4.800.000
TEXAS TRAVELMATE T3000 386SX/20MHZ/1MB/HD40MB/VGA	8.400.000
N.B.CON I NOTEBOOK COMMODORE,PANASONIC,TEXAS VIENE RILASCIATO IL DOS 4.01	

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
HAND SCANNER GENIUS GS-4500	330.000
SCANNER GENIUS GSG-105 COLOR	950.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	600.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS GT906 9"X6"	440.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	370.000
AD-LIB,SCHEDA AUDIO STEREO 12 VOCI	290.000

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 105MB QUANTUM
MONITOR COLORE VGA 800x600+ANTIFLICKER
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
GENLOCK VIDEOMASTER
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW

L.5.470.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR PHILIPS 8833 SERIE II
TAPPETINO MOUSEPAD+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK

L.1.480.000

MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 4MB RAM 32
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
STAMPANTE NEC P60 24AGHI 300CPS

L.7.500.000

SEZIONE VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 TEL/FAX 049/8976414

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
AMSTRAD
CPC
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
SEGA
MASTERSYSTEM
NINTENDO
MEGAVIDEOGAMES
ATARI 2600
CARTRIDGE E PERIFERICHE

GIOCATTOLI

NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE x ADULTI

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW —
ATARI LINX
NINTENDO GAME BOY
SEGA MEGADRIVE

GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Impulze, per Amiga

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Ve la ricordate la Impulze? ci ha proposto abbastanza recentemente un simulatore (mah!) di formula 1 in grafica solida. E ora salta fuori con un gioco di hockey (che non mi sembra molto okey, ah!, ah!)...

L'hockey su ghiaccio, si sa, è uno sport violento e frenetico: i giocatori questo lo sanno benissimo e non a caso si coprono meglio che possono con armature varie e mascherano il tutto dietro un innocente completino da gara con scritto un bel numero sparato a caso da 1 a 99 (che, confidenzialmente parlando, corrisponde alla millesima parte del numero medio di infrazioni compiute in una singola partita, ma non ditelo a nessuno!). Naturalmente le regole non permetterebbero di portarsi dietro una tripla armatura medievale completa e, in effetti se queste cose non succedono lo dobbiamo soprattutto al buon senso dei giocatori e dell'arbitro. I giocatori, infatti, preferiscono non appesantirsi troppo e optano molto spesso per un esoscheletro rinforzato alla "Aliens: scontro finale" (per giunta oliato alla perfezione per permettere movimenti velocissimi!). Da parte loro, gli arbitri preferiscono indulgere sui giocatori che si "vestono" in modo troppo voluminoso perché, si sa, i precedenti delle lotte tra giocatori e arbitri sono sempre finiti male per questi ultimi. Ma cos'è Speedball 2 al confronto?

Sfortunatamente i giocatori di QUESTO hockey sono tutti dei broccacci dementi che dimenticano sempre l'armatura a casa e si fanno bistrattare come non mai dall'arbitro. Infatti le regole di QUESTO hockey prevedono che i giocatori troppo violenti siano sbattuti per un certo tempo fuori dal campo. Sempre in QUESTO hockey andare a sbattere addosso a un giocatore in possesso di palla è un fallo punibile con la rimessa in gioco del dischetto (non inteso come supporto magnetico, ma come palla) dall'apposita area.

Come dite? QUESTO hockey è proprio quello vero e non quello che ho raccontato io? Accidenti, mi dispiace, cosa posso fare per farmi perdonare? Ah, ecco, vi parlerò delle opzioni!

Come prima cosa potete scegliere la durata dei singoli periodi a scelta tra 2, 5 o 20 minuti (mettendo però un valore superiore a due è facile resettare prima della partita in un impeto di delusione, ehm, voi non mi conoscete!), il girone in cui giocare (A, B o C) che poi è un giro di parole per dire livello di difficoltà, la velocità di rotazione dei giocatori (opzione più scema dell'anno o quasi: i gametester non lo vedono da soli quale è la migliore?), metodo di selezione del giocatore (automatico o manuale), ecc.

G.B.

Amiga

Oddio, quella grafica! Non fatevi ingannare dalle foto perché quello che non va è decisamente l'animazione dei giocatori e dell'arbitro: ci sono troppo pochi frame e la cosa ruba un mucchio di realismo. E anche sul fronte della giocabilità son dolori: il gioco è fiacco, o meglio i giocatori sono fiacchi, ma il dischetto (o la palla, se ragionate in termini calcistici) si fa tranquillamente il giro del campo prima che qualcuno riesca a riprenderla (e così va a pallino anche la profondità tattica: "Venezia" o niente!). Avete voglia di un nuovo, e scarsuccio, gioco di hockey? Io no: dove ho messo Face Off?

GLOBALE 56%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Millennium, per Amiga L. 29.000

MOONSHINE RACERS

Un motore pompato a benza con più di cento ottani e un turbo che marcia a whisky sono alcuni fra gli ingredienti di questa folle gara per il contrabbando lampo!

Premetto che definire "benzina" il combustibile usato sarebbe quanto-meno un eufemismo: è molto più probabile che gli ingredienti siano nitroglicerina, olio di ricino, e peperoncini di Cajenna. Pure il turbo fa pendere la bilancia dalla parte delle stranezze: anche se lavorando trinca whisky appena distillato a tutt'andare, regge l'alcool magnificamente e mai una volta lo sentirete cantare sguaiatamente con accompagnamento di singhiozzi. Be', non che la voce da ciucchi si accompagni granché bene con la musica country, anzi, ora che ci penso va d'accordo solo col rumore delle bottiglie scolate. E effettivamente il vostro ruolo in questo gioco avrà molto a che vedere con queste: dovrete recapitare a velocità smodata qualche bel barilozzo di "linfa vitale" per i beoni, in questo caso il pregiatissimo whisky Moonshine. Il vostro mezzo di consegna è un camion che sicuramente ha impegnato al monte di pietà i migliori anni della sua vita; la sua caratteristica più spettacolare è la presenza sotto il cofano di un motore assai tollerante per quel che riguarda il combustibile - vedi sopra - e che nonostante tutto è ancora in un sol pezzo. Al posto di guida siede Billy Joe, che ostenta un paludamento da autista ottocentesco. Ma non lasciatevi ingannare: in realtà ha un martello pneumatico al posto del piede destro, il fegato grande come un dirigibile, e vi risparmio commenti sulle dimensioni del suo fondoschiena. Al suo fianco troviamo Ike, che probabilmente è il più accanito contrabbandiere di whisky in tutta l'America: non c'è trucchetto perfido che non conosca, ma la sua dote migliore è senz'altro lo stoicismo con cui affronta la "spavalda" guida di Billy Joe. Il terzo personaggio è naturalmente il rappresentante di sbirrolandia: sempre adesivo ai tacchi dei nostri - almeno nelle intenzioni - è nientemeno che lo sceriffo "Fat" Sam, imbranato più o meno come il famoso Rosco P. Coltrane di hazzardiana memoria. La sua principale caratteristica è il peso elefantesco, che riesce a scaricare quasi totalmente sull'acceleratore con funambolica abilità; è anche discretamente abile con il volante, nonostante sia un mistero come la sua auto riesca a raggiungere velocità decenti con un simile sovraccarico, nonché a non sbandare paurosamente ad ogni accenno di curva. Essendo un gran rancido, lo sceriffone vede come il fumo nelle orecchie i nostri due "eroi", che praticamente ad ogni viaggio lo troveranno fra le ruote. Ma di che viaggi si tratta? Forse l'avrete già capito: contrabbando! Il whisketto di cui si parlava è di provenienza - diciamo così - non strettamente legale, ma è proprio per questo che i nostri due intrepidi camionisti si prestano con tanta gioia al recapito: si guadagna bene! Il gioco si snoda lungo una serie di percorsi, che devono essere coperti entro il tempo limite per la consegna. Non sarete però gli unici vettori di whisky illegale, perché alla partenza sarete insieme ad un gruppetto di contrabbandieri da bruciare sul tempo. Ogni consegna fruttuosa renderà cento dollarozzi, che potranno essere investiti non in strada, ma nell'officina di Marlon (Brando?) per comperare accessoristica varia: turbo, pneumi, compressori, motori, carte stradali, e via dicendo. A intervalli regolari il vostro boss vi fornirà un veicolo migliore dello scassato camion (ossia un vecchio macchinone e poi una hot rod) per permettervi prestazioni sempre più elevate. La visuale di gioco è in 3D soggettive con visione del vostro camion: prima di ogni percorso apparirà una mappa a tutto schermo, di cui vedrete un pezzettino durante la fase di gioco. Sul video sono presenti anche un tachimetro, un indi-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

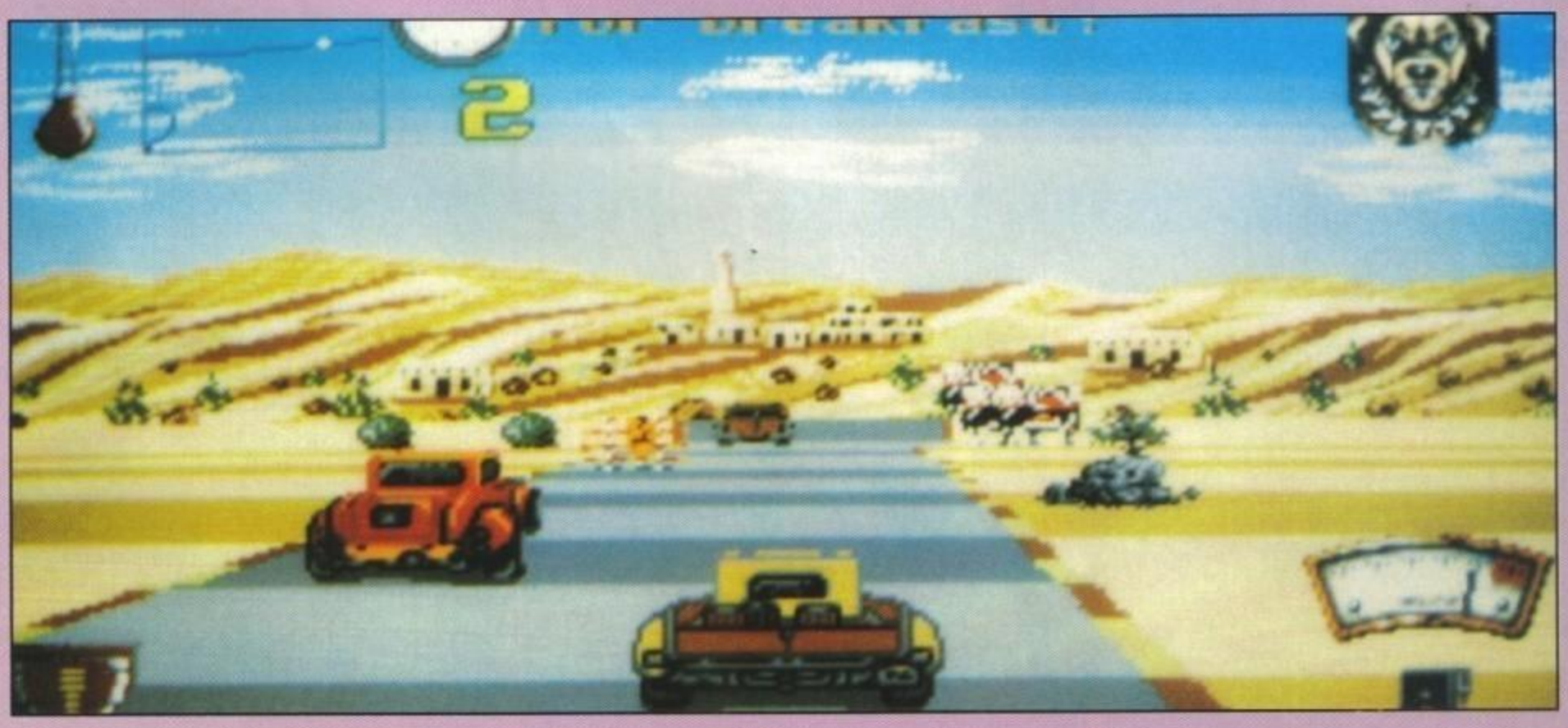
catore di posizione, un termometro del motore, e un misuratore del livello di whisky a bordo. Ad ogni evoluzione troppo spericolata lungo la strada, infatti, un po' del prezioso fluido imbarcato si rovescerà sull'asfalto, senza contare che il turbo - una volta montato - attingerà avidamente al vostro carico ogni volta che lo attiverete. Lungo la strada troverete regolarmente ostacoli di ogni sorta, barilozzi extra di whisky, e naturalmente il solito sceriffaccio in agguato. Ogni urto fa salire la temperatura del motore in proporzione alla violenza dell'urto, e quindi, oltre a correre come pazzi sfrenati, dovrete ogni tanto anche fermarvi per non sciogliere il motore: l'acciaio fuso non è un buon beverone!

WB

Amiga

E' quasi un invito alla pirateria: il manuale in quattro lingue dice tante belle sciocchezze, ma non crede opportuno illuminare l'utente su inutili dettagli come i tasti da usare o le funzioni degli indicatori sul video. Documentazione a parte, è un gioco di corsa non molto difficile con un 3D decente, che a conti fatti manca di nerbo. Graficamente è ben dentro la media, viceversa sonoricamente è uno strano miscuglio di effetti buoni e loffi. Come gioco puro e semplice non ha nulla da dire: nonostante la trovata del contrabbando, è in fondo un gioco a tempo con un pugno di avversari abbastanza lentini e uno sceriffo che a volte si comporta come un deficiente. Comunque il vostro veicolo non offre certo inebrianti sensazioni di guida o di velocità, e tutte le varie aggiunte hanno un effetto tanto modesto che è quasi impossibile notare la differenza rispetto a prima, perfino quando si cambia veicolo. Un giochino abbastanza banale e a tratti sciatto, quindi: ci giocherete qualche partitella e potreste anche arrabbiarvi a sufficienza da insistere per un po', ma sicuramente non vi terrà inchiodati davanti al video.

Globale 68%



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lucasfilm, Amiga. L. 69.000

MONKEY ISLAND

Ma come non l'avete già recensito il mese scorso? Certo che sì, ma le update esistono! E specialmente nel caso di un gioco di tale importanza è bene non trascurarle affatto, abundare melius quam deficere...

Guybrush Threepwood è un giovane ragazzo come tanti altri, ma a differenza dei tanti altri da grande non vuole fare il giornalista, e neppure l'avvocato o il commerciante, il pilota, il pompiere o magari l'astronauta, o tantomeno mangiare i bastoncini Findus! Tutto quello che vuole essere da grande è un vero pirata! La mamma aveva a lungo tentato invano di dissuaderlo: "guarda che i pirati sono dei fuorilegge, che rischiano la galera, delle multe colossali e soprattutto quel che è peggio vivono alle spalle del lavoro degli altri...", ma lui non ne voleva proprio sapere e tutte le notti prima d'addormentarsi sognava sempre quella meravigliosa isola di Melee, la locanda dove si beve grog e si canta fino a notte fonda, il valoroso Maestro di Spada che avrebbe dovuto affrontare e sconfiggere con la bontà della sua spada e della sua lingua, la una misteriosa chiromante che predice il futuro, il commerciante zoppo scontroso e disponibile, il un prigioniero con l'alito da pescecane, il misterioso sceriffo e il suo losco modo di fare, il panciuto cuoco possessivo e piagnucolone, la sentinella guercia, il venditore di bar-

che usate abbindolatore e irritante, il codardo gigante tutto muscoli e uncini e il suo terribile pappagallo, il tesoro di puro cotone, l'equipaggio vergognosamente ammutinato, la ricetta per una ribrezzevole brodaglia da sogno, la simpatica scimmietta ottima imitatrice, il naufrago stralunato e il suo folle

raccoglibanane, le spiaggie deserte, la tribù di cannibali a dieta per ridurre il tasso di colesterolo, la testa parlante di un brillante navigante con il senso dell'orientamento, ala caverna tenebrosa nascosta nelle viscere della terra, la una nave fantasma e tutto il suo equipaggio, quel bontempone di LeChuck e soprattutto la conturbante governatrice e il suo dolce sorriso...

Questo ed altro ancora, tutto quanto nel "Segreto di Monkey Island"!

MAX

GAMES machine

TOP SCORE

Amiga

Vi confesso di trovarmi un attimino in difficoltà nel cominciare questo commento di Monkey Island, la Lucasfilm è infatti riuscita a realizzare un prodotto talmente eccezionale che quasi quasi non so da dove cominciare. La vicenda in sé è indescrivibilmente esaltante, coinvolgente e fantasiosa come poche (diciamo pure nessuna), il livello di difficoltà degli enigmi bilanciato in maniera assolutamente perfetto (nel giusto mezzo), accuratezza dei minimi particolari e soprattutto una fortissima carica umoristica più o meno sottile che spazia dal semplice sorriso alla risata sguaiata... Per quanto riguarda invece la realizzazione tecnica la grafica del PC è stata ulteriormente ritoccata con tutta una serie di sfumature che si apprezzano maggiormente durante i dialoghi a tutto schermo, ma che comunque sono sempre presenti, stesso discorso per una colonna sonora decisamente degna di nota che contribuisce non poco all'indescrivibile atmosfera complessiva. Alla fine dell'avventura Guybrush si chiede se vale effettivamente la pena spendere 79000 lire per un gioco, lascio a voi l'ovvia risposta... Affermativa!

GLOBALE 98%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTS

L. ALOMAR

R. DUOMO

IN

ITALIAN NIGHT®

1 9 9 9

AMIGA &
PC IBM 5 1/4 - 3 1/2
CGA - EGA - VGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

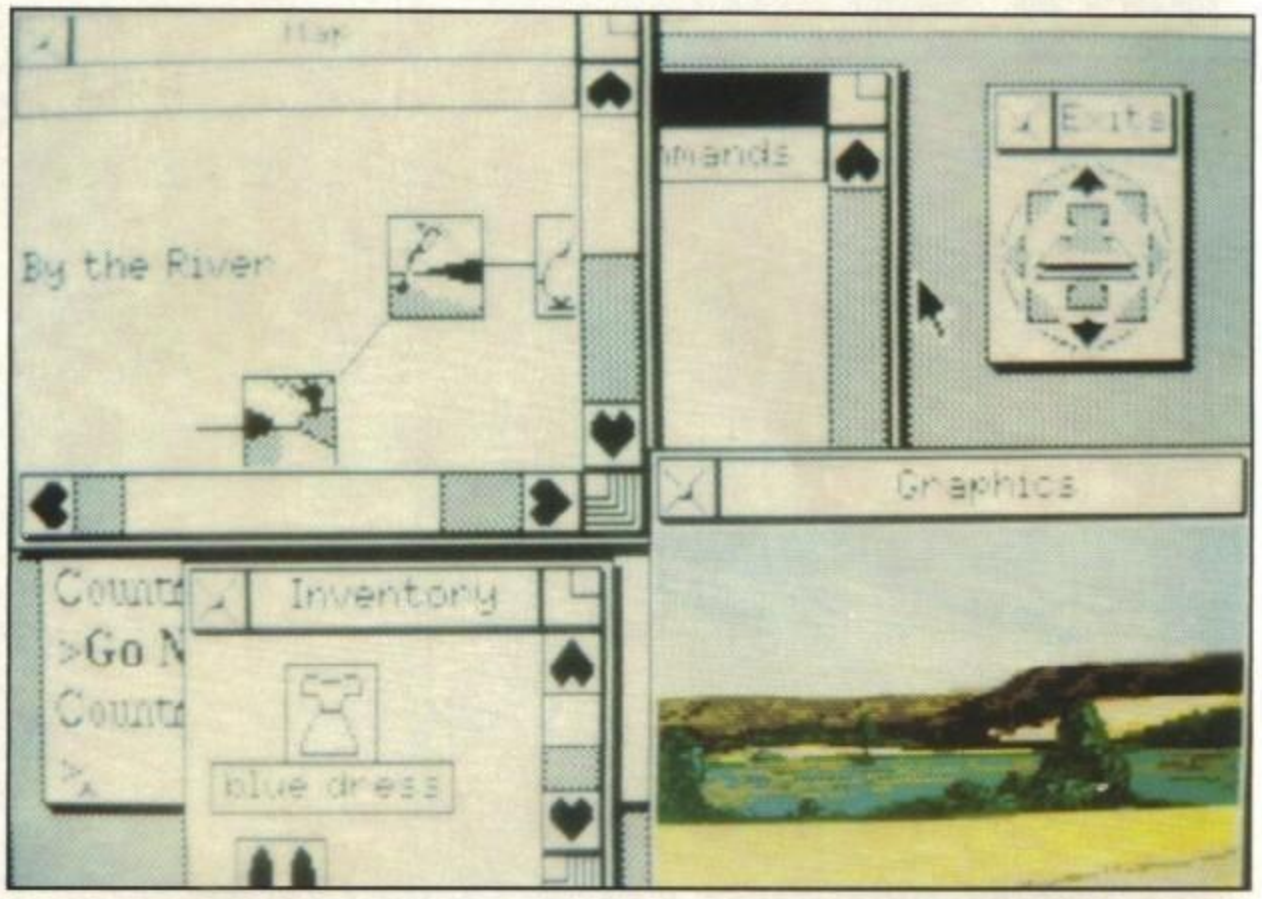
http://www.oldgamesitalia.net/

Update

Virgin per Amiga L. 69.000

WONDERLAND

Mangia quel biscottino, su! Ohhh, come sei diventata alta! Ma non mi dire! E adesso come farai? Hai visto che cosa succede a farsi trasportare dalla fantasia? Devi restare coi piedi ben saldi a terra, altrimenti...



Ecco più o meno quella che potrebbe essere la morale del racconto famosissimo di Lewis Carroll che ha come protagonista la piccola Alice. Di questo bel racconto sappiamo molto grazie anche a Walt Disney che l'ha annoverato fra i suoi racconti trasformati in disegni animati. La storia è molto semplice: una bambina (Alice, appunto) sta stancamente ascoltando la sorella maggiore mentre le legge un noiosissimo libro senza figure. Alice allora, trasportata dal desiderio di vedere delle immagini, comincia a distrarsi fino a cadere in un profondo sonno che la porta a fantasticare. Ed è proprio il sogno che accompagna Alice durante la sua dormitina il vero protagonista dell'avventura e, ovviamente, di questo gioco. Wonderland (il Paese delle Meraviglie in cui Alice si trova nel sogno) è un'avventura sostanzialmente testuale (in inglese!) e molto, molto dettagliata. Il vostro compito è quello di accompagnare la protagonista per questo Paese meraviglioso risolvendo per lei gli enigmi che mano a mano si fanno sempre più intricati. I biscotti che la rendono più piccola, le bibibite che la rendono più grande, il Cappellaio Matto, il Tè del compleanno, la Regina di Cuori, tutti concorrono a far impazzire Alice che, al termine dell'avventura, si ritroverà al punto di partenza senza sapere se quel che ha visto era sogno o realtà. Wonderland si guida a "finestre", esattamente come gestite col mouse il vostro Workbench, per cui potrete avere una finestra con la grafica, quella essenziale con il testo, una con la mappa, una con le direzioni possibili, ecc... Poiché infatti il gioco è nato per il sistema Windows creato per i PC, Wonderland è stato riportato tale e quale su Amiga. Ogni finestra potrà essere ingrandita, rimpicciolita, chiusa, spostata, stampata. E potrete addirittura scegliere il carattere di stampa a video (o su carta) che più vi piace. Oltre a questo Wonderland ha moltissime funzioni "intelligenti" che vi aiuteranno a risolvere più brillantemente e con meno stress questa lunga avventura, fra cui, per esempio, la mappa che si autodisegna mano a mano che scoprite nuove locazioni. Chiaro che dovrete scrivere e leggere come dei matti e se non siete molto bravi con l'inglese vi converrà affiancarvi a un dizionario. Inoltre Wonderland vi permette di formulare frasi lunghe e con duplice azione, come per esempio: "Take the bottle, open it and drink", oltre che parlare con gli altri personaggi (è molto importante), eliminare le animazioni, la grafica o le cose che non vi interessano. E' davvero un'avventura completa, che rientra nei canoni delle avventura testuali classiche ma che è stata "riveduta" con quelle che sono le esigenze dei giocatori di oggi abituati a The Secrete Of Monkey Island. Chi ha voglia di avventurarsi, comunque, lo faccia così!

Stefano Gallarini

Amiga

Wonderland ha delle animazioni davvero molto belle. Il pianoforte che suona da solo, la sedia che balla, la caduta di Alice nel Pese delle Meraviglie; tutte cose che mi hanno davvero colpito. Il manuale è fatto straordinariamente bene, anche se in inglese, e accompagna davvero i giocatori davanti al computer anche se non lo hanno mai visto prima! Le possibilità sono davvero moltissime ed è evidente che più memoria possedete, più potrete contemporaneamente aprire finestre o ingrandirle. Devo dire che la gestione della memoria è eccezionale. Se ad esempio avete aperto la finestra della grafica e quella della mappa e una delle due non vi serve momentaneamente più, il programma pensa automaticamente a chiuderla provvisoriamente per poi riaprirla nel momento del bisogno! Incredibile!
Insomma Wonderland è un'avventura ben curata, bella dal punto di vista testuale e grafico, anche se decisamente impegnativa per chi l'inglese non lo sa benissimo. Dai tempi di Fish! la Magnetic Scroll è molto cambiata!

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE II

Il fatto che ci sia molta azione fa di F-15 una delle più eccitanti simulazioni... le grafiche sono veramente superbe... é certamente il più realistico degli effetti 3D sinora visto in una simulazione di volo.

LEADER
DISTRIBUZIONE

MISSIONE SPECIALE GOLFO PERSICO

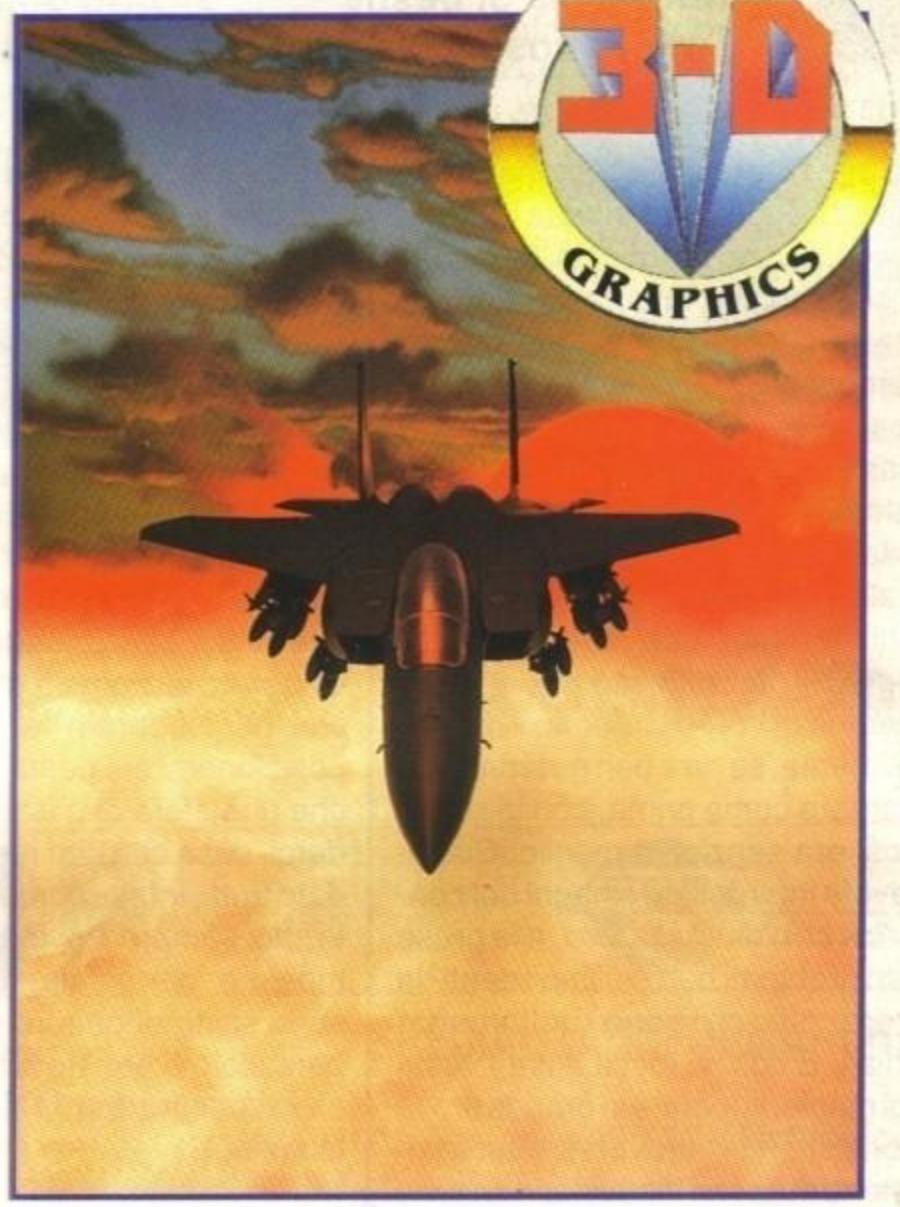
Gli amanti delle simulazioni di volo sanno quali sono le migliori e quale é il nr. 1 : F 15 II !

Alla Microprose siamo felici che le nostre simulazioni di volo siano giudicate come i migliori prodotti tecnici esistenti sul mercato. Siamo orgogliosi di F 19 Stealth Fighter, Gunship e Knights of the Sky e per essi é stato accuratamente ricreato ogni aspetto della reale vita del pilotaggio, dalle altitudini dei cieli alla vastità della terra.

Ora ci divertiamo con F-15 Strike Eagle II. Il sogno dei piloti, l'azione nella sua espressione più pura ! Usando stupende grafiche 3-D, cartine mondiali reali e specificazioni tecniche del jet supersonico, F 15 Strike Eagle II dà piena enfasi alle azioni di volo, ai combattimenti aerei, agli abbattimenti degli aerei avversari ed alle esplosioni in volo.

Tutte le caratteristiche che vi aspettate da una delle simulazioni di volo della Microprose sono riunite qui, combinate per offrirvi centinaia di missioni differenti. In volo dovrete solo concentrarvi sul vostro joystick, sul vostro pulsante fuoco... e sulla vostra sopravvivenza.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



F-15 Strike Eagle II é già disponibile per IBM PC e compatibili, e sarà presto disponibile per Amiga e Atari St.

Screen shots dalla versione IBM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Infogrames, per PC L. 49.000

MYSTICAL

Fare lo stregone non è mai stato un lavoro facile: basta perdere la concentrazione un attimo in un mondo pieno di bestie varie e sono dolori. Figuratevi cosa deve fare un semplice apprendista!

Vostra zia Guendalina, notoriamente vecchia ubriacona, si è trovata in piena domenica senza un goccio di vino e allora si è scolata, in un atto di disperazione e di confusione mentale (dovuto alla mancanza di sufficiente pressione alcolica nel sangue), gli intrugli magici del marito, vostro zio Ermenegildo. Il risultato, purtroppo, non è stato esattamente quello sperato: vostra zia si è, suo malgrado, trasformata in un mostro indefinibile, neanche lontanamente paragonabile in bruttezza a quello sulla copertina di Weird Dreams. Il marito, naturalmente, se ne è ben guardato dal farla tornare come prima, con la scusa che così era senz'altro meglio. Disperato, avete interpellato i maghi del concilio in cerca d'aiuto ma loro, alle prese con altri problemi ben più importanti da risolvere, se ne sono bellamente infischiati. E così vi tocca finire i vostri studi di magie, superare la grande prova che consiste nell'attraversare un territorio pieno di esseri incavolati con voi e poi avrete finalmente la possibilità di far tornare vostra zia come prima e, soprattutto, di trasformare l'acqua in vino in modo che non tenti più gesti inconsulti.

Fine della storia. Soddisfatti? Passiamo al gioco.

Sostanzialmente Mystical si può definire uno shoot'em-up a scorrimento verticale con tanto di armi aggiuntive. Alla partenza non avete proprio nessun potere magico e la vostra unica speranza sta nel raccogliere pozioni e pergamene lungo la strada. Naturalmente il vostro apprendista è uno sprecone della miseria, e se non gli direte di mettersi in tasca le magie tenderà a usarle subito appena raccolte, cosa di cui all'inizio magari non vi pentirete, spinti dal desiderio sadico di vedere qualche strage, ma in seguito sì. Vi spiego meglio: alla fine di ogni livello (cioè dopo una lunga camminata) lo scrolling si ferma e dovete pensare a distruggere i mostri finali, che poi sono sempre i soliti nemici che avete già conosciuto lungo la strada, magari solo un po' più numerosi. Se non lo fate, presumibilmente, non potete proseguire nel gioco, ragion per cui conviene tesaurizzare le poche magie per i momenti finali (in fondo nel resto del gioco ci si può anche permettere di evitare i nemici senza distruggerli).

Una precisazione: il manuale afferma che per superare le fasi finali basta posizionarsi sul pentacolo e aspettare che una sfera di cristallo arrivi a prenderci, cosa che con me non ha proprio dato frutti, infatti, come avrete già capito, ho sempre dovuto uccidere tutti i mostri e, per giunta, tutte le volte che sono salito di quadro non ero mai sul pentacolo e non ho mai visto nessuna sfera (per la serie: ci si può fidare delle istruzioni?).

Le magie, comunque, hanno vari effetti: ci sono quelle che immobilizzano i nemici in vista (li pietrificano, li ingabbiano, ecc.), quelle che li distruggono subito, quelle che vi danno una certa potenza di fuoco (fuoco a ventaglio, frontale, a rimbalzo, ecc.), quelle che vi proteggono con qualche scudo strano, quelle che vi moltiplicano per due o per tre e, non poteva mancare, una che che trasforma i nemici in rospi.

Come armamenti mi sembra che sia abbastanza, per cui passiamo ai nemici. Questi sono sicuramente i più mostruosi e perversi che avete mai visto: monaci che vi bersagliano di bibbie, pastori che vi aizzano addosso le loro pecore, alberi animati che camminano risolutamente verso di voi, zombie grassottelli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che vogliono solo "abbracciarvi", apprendisti maghetti c e via di questo passo. C'è davvero di che non dormire la notte! Ah! Ancora una cosa: si può giocare anche in due contemporaneamente, solo che il nuovo arrivato dovrà cuccarsi un golem che può solo andare addosso ai nemici e sparisce sottoterra quando è troppo danneggiato, per poi riapparire quando si sente ancora in forma. Mah!

G.B.

PC

Tecnicamente, non si può negare, è di ottima fattura: scroll davvero ben fatto, fondali talvolta accattivanti, animazioni fluide e con pochissimi rallentamenti e bella scelta di colori, considerando che la grafica è solo EGA (e che quindi deve usare i soliti, maledetti, 16 colori standard). Quello che non va è proprio il gioco: non avete alcuna potenza di fuoco e dipendete strettamente dalle magie che trovate per la strada e che conviene, purtroppo, conservare per momenti migliori (essendo di durata limitata). Il gioco, dunque, si riduce a un monotono evita-tutti-e-non-pensare-ad-altro, ma anche i fondali non scherzano: solo quattro scenari ultraripetuti in dodici livelli sono un po' pochi. Peccato: e dire che qua e là c'erano interessanti spunti umoristici. Fate un po' voi.

GLOBALE 70%

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Produzione e distribuzione hardware per Amiga e C-64

Distributore software originale Leader & CTO per Amiga, C-64 e PC

Commodore POINT

Drive esterni per Amiga a partire da	L. 140.000
Espansione di memoria 512K senza clock	L. 90.000
Interfaccia Midi In-Out-Thru	L. 55.000
Action replay Mk. 2 per A/500	L. 175.000
Action replay Mk. 2 per A/2000	L. 195.000

Offerta speciale Amiga Funlab:

Tastiera musicale Kawai 5 ottave Midi, software Steinberg, interfaccia Midi a cavi Midi L.1.300.000

HOT SHOP - ECR ELETTRONICA
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP è un marchio ECR Elettronica

I nostri prodotti sono costruiti per soddisfare tutte le esigenze dall'amatoriale al professionale

Videogenlock MK. 2+	L. 400.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000
Framer Overscan	L.1.000.000
Televideo MK. 2 Amiga	L. 225.000
Televideo MK. 1 C-64	L. 130.000
Provideo MK. 1 C-64	L. 115.000

ATTENZIONE nel nostro punto vendita è possibile assistere alla dimostrazione dei prodotti Videogenlock Framer ed i Campionari Audio.

Amiga 3000 PREZZO SENSAZIONALE!!!

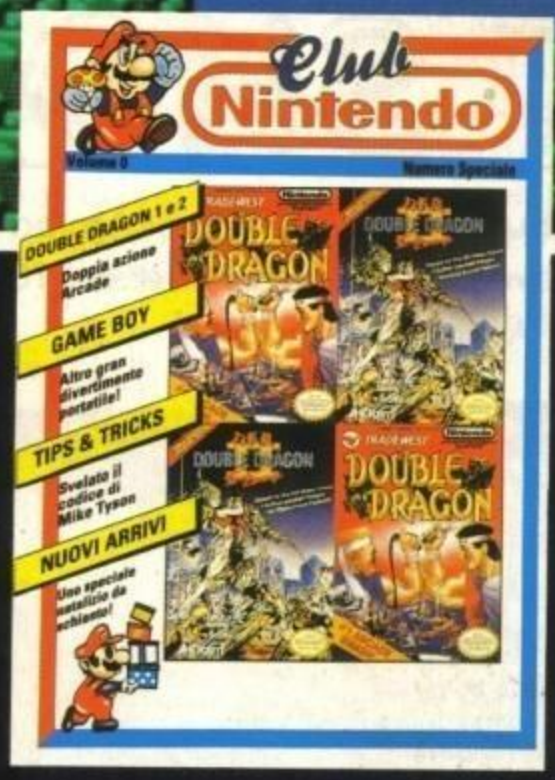
MA ANCORA Hard Disk, Espansioni 2/8 Mega Mouse di ricambio, Scanner, Campionatori Audio **MA NON BASTA...**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

TGM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

METAL MUTANT

Metal Mutant è la più straordinaria macchina da guerra del futuro, mandata sul pianeta Kronox per scovare e distruggere il tiranno Arod VII. Frutto della scienza bio-meccanica del futuro, Mutant può trasformarsi a suo piacimento in tre diverse forme di robot. Mutant ha a disposizione una vasta gamma di movimenti di combattimento mentre lotta su Kronox, non combatte solo con unghie e denti ma con unghie, denti, missili, lame, scudi, fruste, torpedini, computer da battaglia ed un droide volante controllato a distanza.
Metal Mutant è una saga di esplorazione e combattimento stellare che comprende oltre 160 screens, 24 movimenti di combattimento, intricati enigmi ed oltre 40 differenti nemici fra cui gli incredibili guardiani di fini livello.

AMIGA · ST · PC

SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

Silmarils

MARKETED BY

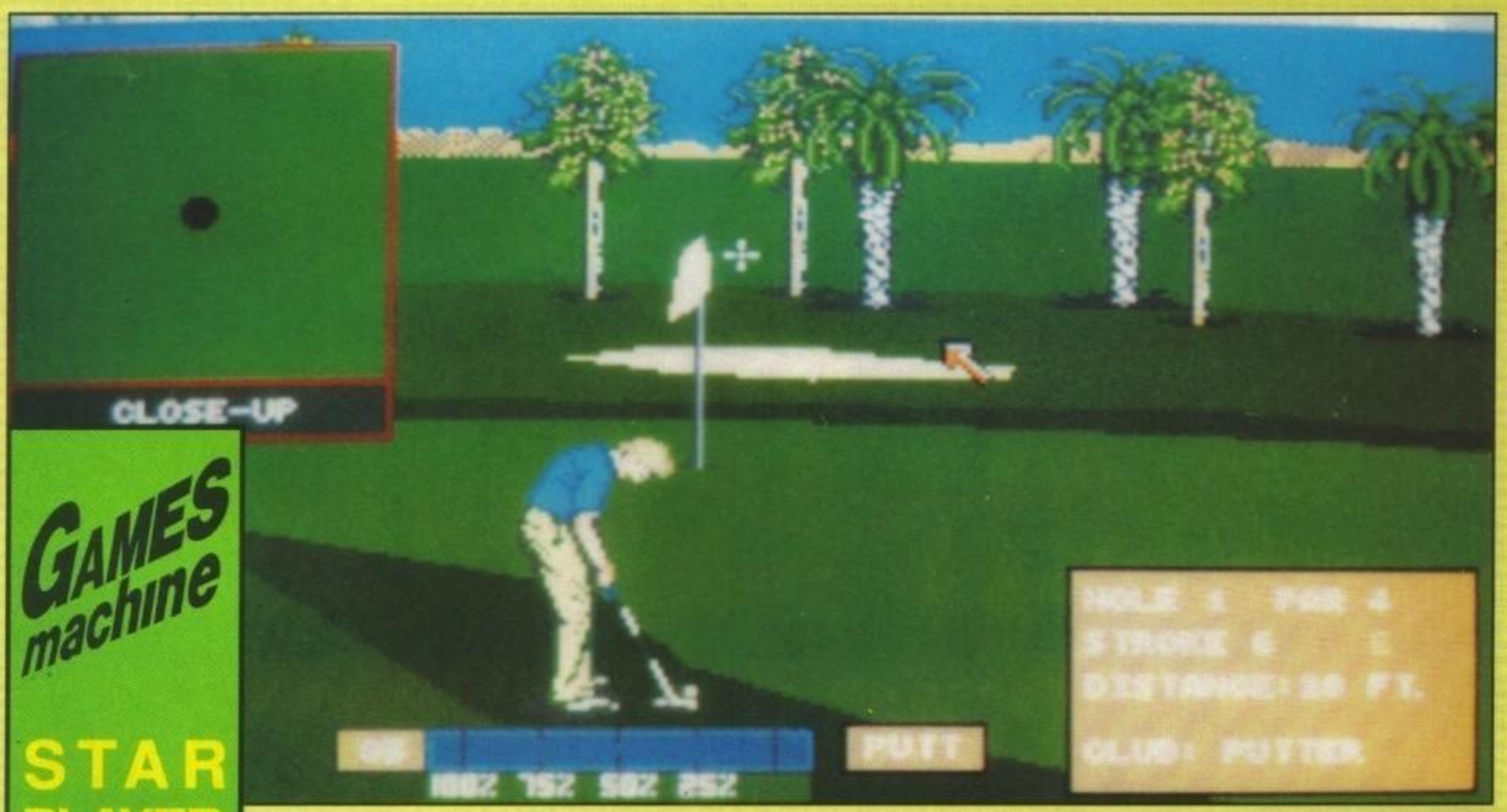
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Electronic arts, per Amiga L. 59.000

PGA TOUR GOLF

La mazza fendette fischiando l'aria e colpì la pallina con un tonfo sordo, scagliandola con violenza nel cielo. Lo sferico proiettile seguì uno stretto arco e atterrò a pochi piedi dalla buca, per poi caderci dentro dopo un rimbalzo. Buca in uno!



GAMES machine

STAR PLAYER

Bene, ecco qui: tanto per rifare il verso a MA e a Fabio Massa, ho usato ancora la mia frasetta introduttiva della recensione di JNUG & CD, la più piratata e contraffatta nella storia di TGM! Scherzi a parte, ciò che vi interessa davvero sapere sul gioco dovete ancora leggerlo, per cui perdonate la "licenza poetica" e proseguite pure. Tanto per cominciare, si sta parlando di un gioco di golf (strano, vero?) che NON è concorrente del succitato JNUG & CD e nemmeno del bellissimo Links: il primo su Ami era decisamente sottotono, il secondo è solo per PC, e gli amighisti appassionati di golf probabilmente stanno digrignando i denti in attesa di una conversione, magari con grafica in modo HAM! Per adesso, quindi, potranno consolarsi con questo PGA Tour golf. Come ogni moderno golf digitale degno di tal nome, ci offre una visuale in 3D pseudo-soggettive (d'altra parte, le foto parlano chiaro...). Il paesaggio, però, è piatto come il piede di uno sbirro: niente dolci dislivelli o insidiosi canyon, se facciamo eccezione per le solite capricciosissime curve iperboliche nel green. In compenso ci sono quattro percorsi su cui possiamo giocare, e si gioca sempre in torneo con un nutrito gruppo di professionisti: quest'ultimo fattore è proprio quel che ci vuole per sentirsi obbligati a giocare sempre al meglio, dato che finire sempre al ??? esimo posto con un punteggio schifosamente alto è assai antipatico. Il torneo ha una caratteristi-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ca abbastanza peculiare: ci sono tanti bei soldi (e adesso non so più quali altri simboli monetari aggiungere) in palio, ed è diviso in tante mani in cui i peggiori giocatori sono sistematicamente sbattuti fuori.
Ma non è tutto qui, no signori: per la prima volta un gioco di golf assegna ad ogni giocatore una completa serie di statistiche, tra cui il tiro più lungo mai realizzato, la precisione di tiro, ecc. Dette statistiche sono aggiornate sul dischetto dopo ogni torneo, per cui è possibile conservare una libreria di giocatori. Un'altra novità riguarda la visione in soggettiva della pallina nel punto di atterraggio (se il tiro supera una certa lunghezza), e - cosa davvero gratificante - c'è anche un replay automatico di tutti i tiri migliori, in cui una serie di punti mostrano la traiettoria percorsa dalla pallina. La selezione dei tiri degni di tanto onore è affidata all'insindacabile giudizio del programma: tanto per capirci lo vedrete realizzando un megadrive (niente a che vedere con l'omonima console) da oltre trecento iarde oppure colpendo il paletto della bandierina, ma ovviamente non è tutto qui e il programma è abbastanza furbo da capire quando vi è riuscito un tiro-capolavoro.
Il gioco inizia con un menu principale rappresentato da un negozio di golf con una barra di menu in alto. Con questo menu si può far tutto: iniziare a giocare, far pratica di tiro, creare nuovi giocatori (includendo le preferenze per le mazze), osservare le statistiche, e scegliere le opzioni della grafica (visione rotativa della buca, terreno sotto la pallina, mappa). In gioco sono possibili azioni come rivedere ogni singolo tiro o eseguire un mulligan (cioè un tiro ripetuto, non disponibile durante il torneo), mentre ci sono a disposizione diversi tipi di tiro; cortesemente, il programma ci mostra la portata di ogni mazza in base al tipo di tiro scelto. Sul green, alla visione tridimensionale se ne aggiunge una bidimensionale aerea dei dintorni della buca, e - se l'opzione è inserita - prima di ogni tiro sul green vedremo una rappresentazione morfologica del terreno a griglia, per valutare i dislivelli e le deviazioni.

WB

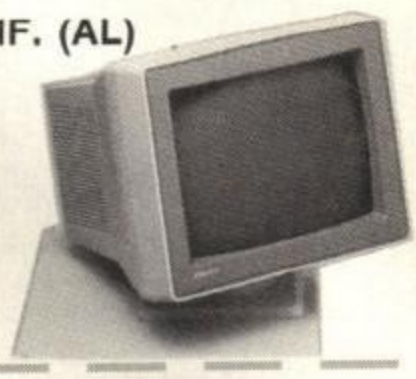
Amiga

Bisogna innanzitutto dire che questo è probabilmente il miglior golf per Ami come livello di realizzazione. Il primo merito va innanzitutto alla grafica, che è di buon livello e impiega pochissimo tempo per disegnare ogni visuale. Come qualità tecnica devo dire che il movimento della palla è a posto finché non si è sul green, dove in effetti è meno convincente: certe volte sembra che la buca sia in cima ad un Everest in miniatura. Molto interessante è la possibilità di gestire una libreria di giocatori con annesse statistiche, e senza dubbio agonistica è l'ambientazione all'interno del torneo, corredata dei consigli dei vostri rivali di cui vedrete anche le faccine. I quattro percorsi dovrebbero darvi grane sufficientemente a lungo, e potete sempre giocare con amici. Niente da dire, quindi: se vi piace il golf è un'ottima scelta

Globale 90%

DANY
ITALIANA
FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/2

ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	595
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	560	530	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1200	1000	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1400	1200	1100

MICRO DISK MARCATI MITSUBISHI 3,5 2D SCATOLA 10 PZ.		L. 1.500
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA		L. 2.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA		L. 800
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 300
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS	120'' L. 4.500	180'' L. 4.700
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA		L. 1.000

AI PRIMI 1000 ORDINI PER OGNI 60.000 LIRE DI SPESA
IN OMAGGIO UN KIT PER PULIZIA DRIVE

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gremlin, Amiga L. 49.000

SUPER

"Supercars, Gremlin... Globale 88% Un ottimo prodotto realizzato in maniera impeccabile che se solo fosse stato un po' più vario e magari giocabile da due con correnti allo stesso tempo avrebbe indiscutibilmente rappresentato il punto d'arrivo delle simulazioni automobilistiche con prospettiva dall'alto". Questo era grossomodo il commento di Supercars, o meglio, questo sarebbe dovuto essere il commento di Supercars visto che per una serie di sfortunate contingenze quella recensione non fu mai pubblicata, ma la cosa più importante adesso che abbiamo finalmente fra le mani il seguito è un'altra: evidentemente qualche d'un alla Gremlin deve aver tratto le nostre medesime considerazioni...

GAMES machine

STAR PLAYER

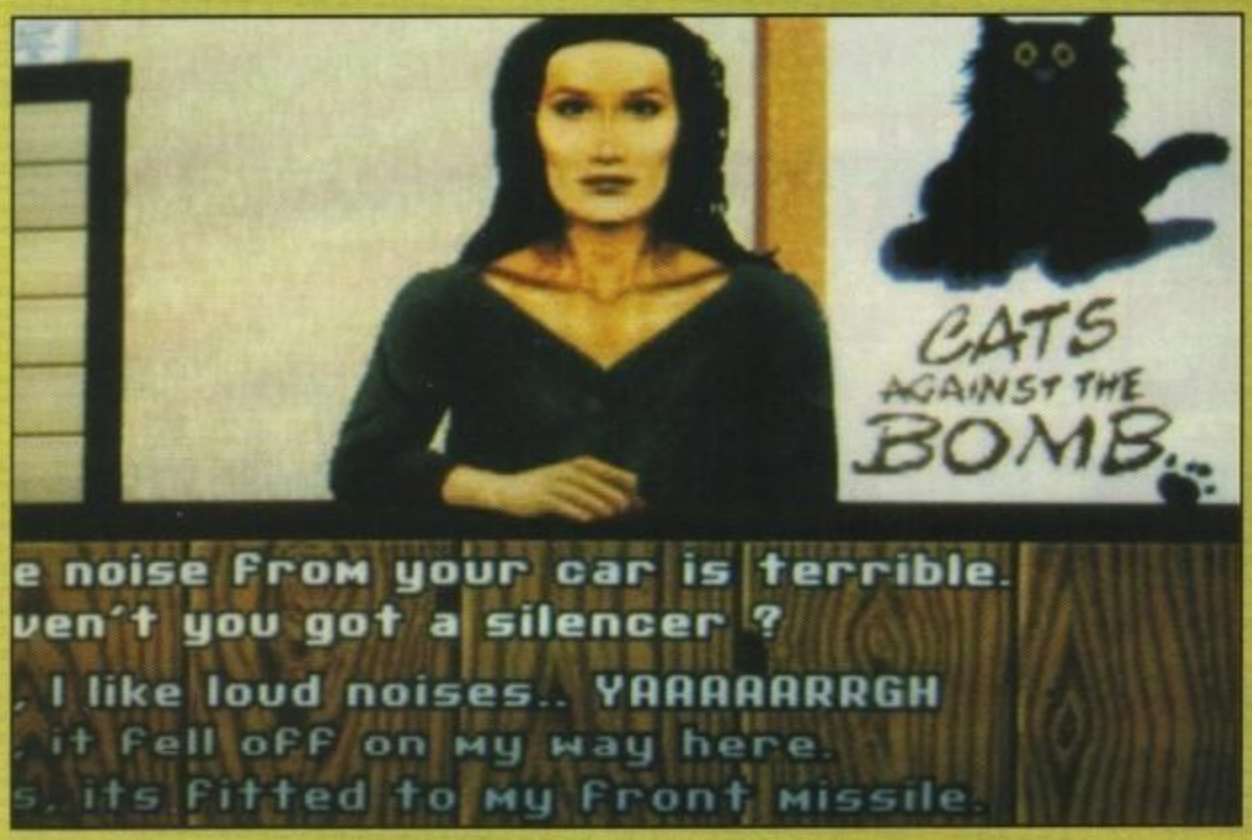
Dopo tanti anni di scuola e terrificante sveglia mattutina non si può certo negare che l'università consenta una certa più che invidiabile libertà, sei infatti finalmente libero di gestirti come preferisci la tua giornata (o per meglio dire i pomeriggi visto che la mattina è rigorosamente riservata al recupero delle energie spese la notte precedente), il tutto dribblando con un po' d'esperienza le immancabili ingerenze dei genitori; sfortunatamente però anche questo quadro idillico è destinato a trasformarsi improvvisamente in tormento e sopraffazione quando puntuale arriva l'infausto tempo degli esami, e a quel punto... Ringraziando il cielo è ancora Maggio, e così mentre il manuale di Diritto Privato (che mi ero proposto troppo coscienziosamente in un raro momento di responsabilità d'iniziare subito dopo Pasqua) dovrebbe giacere ancora intonso in un qualche recondito recesso della mia stanza (sempre che l'abbia mai effettivamente comprato!), dispongo ancora di qualche giorno d'impagabile quiete che mai s'apprezza abbastanza se non quando già imperversa la tempesta (che con grande desolazione e rammarico dovrebbe essere ormai scoppiata più furibonda che mai quando leggerete questa recensione)... Ad ogni modo veniamo al dunque (stati pure tranquilli che anche se a volte non sembra prima o poi ci arrivo sempre), godendo dei sopracitati benefici che lo studio universitario garantisce m'è capitato sovente in questi ultimi mesi di recar visita al solingo Marco che nonostante t'accolga ogni volta con la consueta smorfia d'indolente sopportazione (non è indolente sopportazione, è che sono stressato NdMA), sotto sotto è pur sempre estremamente contento di fare quattro chiacchiere con una bizzarra conoscenza d'ormai antica data (parlo per esperienza pluriennale di un amicizia nata per caso. ndMax).

Come tutte le volte dopo esserci scambiati le ultime informazioni reperibili riguardanti quell'altra bella sagoma di mio fratello si finisce sempre per parlare di eventuali novità che come abitudine sembrano non esserci mai, ma come saprete le apparenze ingannano e infatti con un po' di accortezza sono riuscito a scoprire all'interno del suo nascondiglio segreto (che ho scoperto per caso una volta, fingendo di andare in bagno e pedinandolo di nascosto nei suoi movimenti) niente-popodimeno che Supercars II! (Le cose non sono andate esattamente così, comunque...). Logicamente andava immediatamente caricato e così mentre lo estromettevo con la forza dall'Amiga e inserivo il dischetto nel drive gli ho subito chiesto un illuminante giudizio sul da me lungamente atteso gioco: dopo tanti anni d'edificante collaborazione vi confesso di conoscere ormai perfettamente la sua particolare nomenclatura: "uno schifo pazzesco" significa che è uno schifo pazzesco, "bruttissimo" significa invece che non gli piace, ma che può piacere, "niente di che" lo riserba per i quasi capolavori mentre "carino" o simili cela nella stragrande maggioranza dei casi i giochi più eccezionali, diffidare invece dei "fantastici", questi sono quelli che possono entusiasmare solo a lui e quindi vanno evitati accuratamente, siccome la risposta è stata "niente male, un po' difficile però..." vi assicuro che a quel punto ho tirato un sospiro di sollievo, Supercars II doveva necessariamente essere qualche cosa di grande (vai a quel paese, Max! Però hai ragione... Ad ogni modo, ecco un bel quiz: se io dico che Armour Geddon è strepitoso, che gioco è in realtà? NdMA)! Le mie impressioni venivano piano piano confermate dalle prime schermate fino a quando un menu in tutto simile a quello di Lotus non mi ha fatto letteralmente trasalire: finalmente era possibile giocare in due! Pochi secondi per inserire i nomi e la sfida era già cominciata. La prima cosa che stupisce chi, come il sottoscritto, ha a lungo giocato con il numero uno, oltre ovviamente allo schermo diviso in due, è indubbiamente il maggior numero di macchine presenti in pista che sono state per questo necessariamente ridotte di dimensioni (dieci per l'esattezza, riprendendo anche in questo caso il metodo adottato da Lotus sia per la qualificazione che per la posizione di partenza invertita rispetto all'ultimo piazzamento), ma la cosa più importante da sottolineare è che fortunatamente questo non sembra influire affatto negativamente sulla fluidità e sulla giocabilità del gioco che rimangono entrambe eccezionali; altro particolare molto importante è l'armamento in questo caso di gran lunga più consistente che mi ha permesso fra le altre cose di impallinare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARS II



per bene Marco subito dopo la seconda curva... E così dopo una mia schiacciante vittoria nella prima delle sette gare che compongono ognuno dei tre livelli di difficoltà (lo so già che qui salta sicuramente fuori una NdMA, io ci provo...) (in effetti, costiu non è quasi mai riuscito ad arrivare davanti a me in una gara, una volta poi l'ho proprio eliminato, ho cominciato a vincere come un folle e LUI ha interrotto la partita... NdMA) compare il primo di una lunga serie di possibili intermezzi (eliminabili) che caratterizzano in modo molto divertente questa nuova versione, dovrete infatti affrontare vari interrogatori con vigili, avvocatesse, ispettori stradali (oh no! Ancora quei maledettissimi test per la patente!), giornalisti, sponsor, ambientalisti, teppisti... Nei quali il vostro scopo è quello di convincere il vostro interlocutore mediante una serie di risposte in sintonia con la sua posizione ad incrementarvi il vostro punteggio in classifica o i soldi che servono per la sezione che viene subito dopo (ovviamente l'esito di tali colloqui potrebbe sortire anche degli esiti non troppo favorevoli...). A questo punto dovrete infatti preoccuparvi di riparare la vettura per i danni subiti (se il vostro mezzo dovesse cedere durante una gara o non vi qualificaste entro i primi sei sareste irrimediabilmente eliminati) e, nel caso vi rimanessero dei liquidi residui, acquistare degli articoli per potenziare la vostra auto o delle altre armi ancora più efficaci. Fatto questo si riparte con una nuova gara riprendendo così l'esaltante sfida sempre più entusiasmante, cosa dici Marco? Come sarebbe a dire che HAI sempre insistito sul fatto che i giochi che si possono affrontare in due contemporaneamente sono mooolto più divertenti?!?
MAX

Amiga

Supercars II è esattamente tutto quello che un seguito dovrebbe essere! Riprendendo gli evidenti punti di forza dell'originale, correggendolo dove necessitava e completandolo nelle parti mancanti è sicuramente il miglior gioco del genere fino ad oggi disponibile. A rischio di sembrare noioso voglio ribadire ancora come il modo a due giocatori sia assolutamente irresistibile (anche se con lo schermo diviso in due diventa ancora più difficile per via di una visibilità limitata), mentre per il resto gli svariati armamenti non fanno altro che rendere il tutto più divertente, gli interrogatori d'intermezzo risultano spassosissimi e soprattutto i ventuno circuiti sono tutti molto particolari con non solo la presenza di salite e discese, ma anche tunnel, pareti mobili, ponti crollati e binari con tanto di treno! Complimenti vivissimi ai Magnetic Fields, un'altro centro pieno.

GLOBALE 92%

TREPIDANTE ATTESA...

Considerando l'enorme successo ottenuto dall'altro eccezionale cavallo di battaglia dei Magnetic Fields mi sembra opportuno rimarcare adeguatamente una piccola scritta comparsa come un fulmine a ciel sereno in una delle schermate di caricamento; scritta che ha suscitato in tutti noi, me in particolare, una notevole euforia, diceva pressapoco così: TURBO CHALLENGE II (Coming Soon...)

SUPER WEAPONS

Come già detto durante la recensione potrete equipaggiare la vostra vettura con due differenti tipi di armi (una frontale e una collocata posteriormente) al fine di aumentare la vostra potenza distruttiva (in funzioni anche delle particolarità di ogni circuito) e, possibilmente, anche delle componenti aggiuntive di ricambio per migliorarne il rendimento.

Missile. Può essere sia anteriore che posteriore e una volta lanciato prosegue sempre in linea retta.

Homer. Una volta sganciato dalla vettura seguirà il centro della strada fino a quando non avrà colpito un avversario.

Super. Per un breve periodo ruoterà attorno alla vostra vettura eliminando tutto quello con cui viene a contatto.

Mines. Abbandonate sul terreno esploderanno dopo qualche secondo o nel caso che una macchina ne venga a contatto.

Armour. Riduce l'incidenza dei danni in seguito ad eventuali incidenti o alle uscite di pista.

Ram. Rinforza i paraurti permettendovi a questo punto di speronare tranquillamente le auto avversarie.

Engine. Migliore enormemente le prestazione della vettura sia in accelerazione che in velocità massima.

Nitro. Consente di inserire per un breve istante il turbo permettendovi fra le altre cose di superare degli ostacoli in volo anche senza troppa rincorsa.

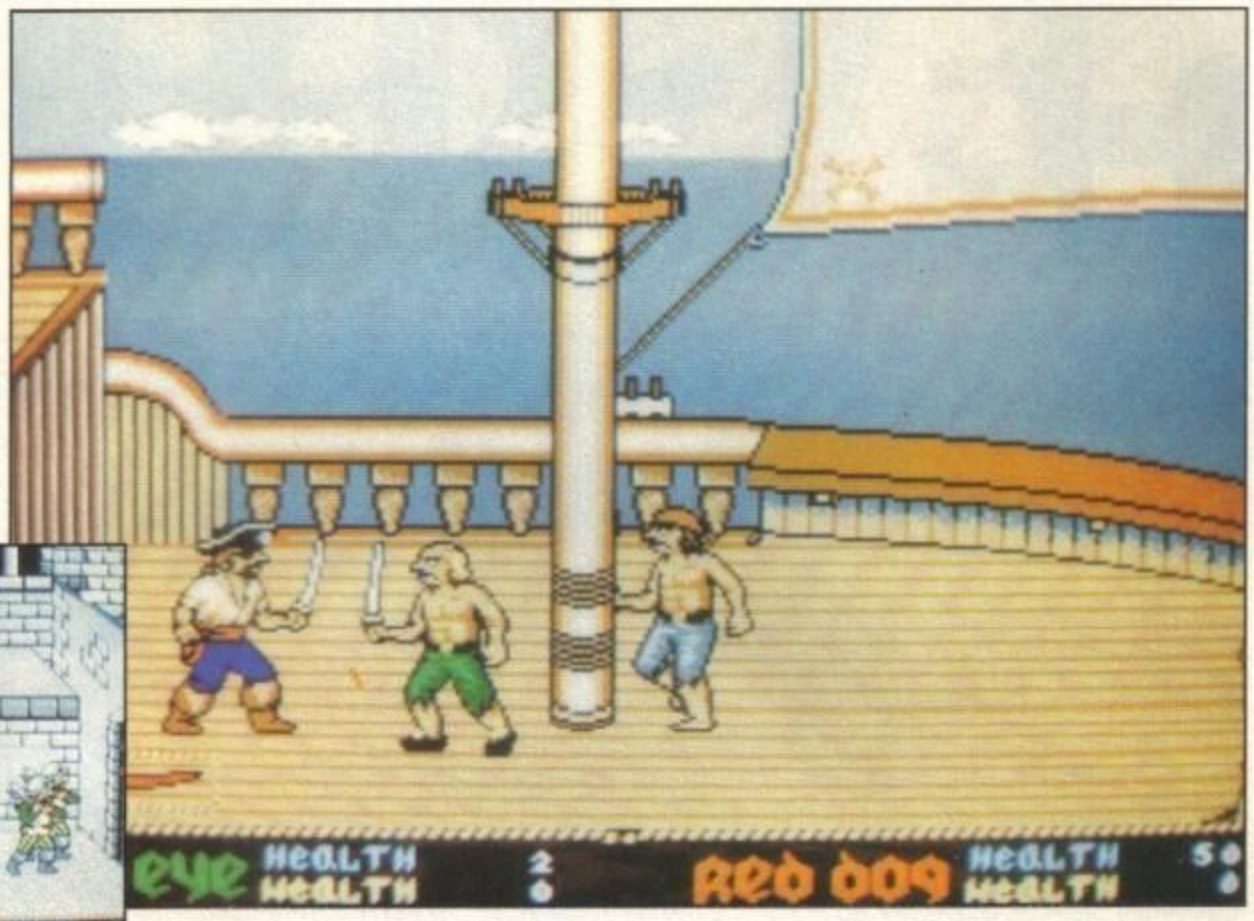
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark per Amiga L. 29.000

SKULL & CROSSBONES

Con Occhio Bendato e Cane Rosso sarete alle prese con imprese piratesche! Sembra che questo genere di ambientazione piaccia molto ai programmatori. Prima c'erano i piarti della strada, poi quelli spaziali (Cosmic Pirate) e adesso siamo ritornati alle navi. Come al solito vince il fascino del passato.



Nuova fatica per la Tengen che ha prodotto un'altra delle sue innumerevoli conversioni da Coin-Op. Questa volta, appunto, è il momento di Skull & Crossbones, un picchiaduro con la spada a scrolling multiplo che forse avrete avuto modo di vedere in Sala Giochi (io, no!).

Il vostro compito è molto semplice: avete appena depredato una nave ricca di tesori (dove caspita li andavano a trovare, mah!) e state per tornare felici e contenti a casa quando improvvisamente il mago cattivo vi lancia una maledizione e vi ruba tutto!

Issato il Jolly Roger sull'albero della vostra nave, correte ad acchiappare (eventualmente con un vostro amico pirata) il malefico cattivone per riappropriarvi del tesoro che in fondo avevate conquistato voi. Ci riuscirete? Io, no!

Otto sono i livelli che dovrete superare, tra i quali il castello, la nave dei pirati, una caverna e un'isola. Potrete muovervi in tutte le direzioni (fondale permettendo), difendervi, e attaccare con la spada sia a destra, sia a sinistra. In più avrete la possibilità di "affondare" la vostra spada nel cuore dei nemici.

Man mano che proseguite nel gioco ritroverete degli oggetti che vi faranno riconquistare energia oltre che punti e quando passate su tibie incrociate o teschi, premendo il tasto di fuoco scoprirete dei tesori nascosti.

D'altro non c'è molto da dire! Cosa volete, Skull & Crossbones è una conversione da Coin-Op e, come sapete, questo genere di giochi deve essere immediato e semplice, altrimenti chi lo giocherebbe? (Io, no!)

Non vi resta altro da fare, quindi, di depredare il portafogli dalla borsetta della ma... Oops, scusate, a furia di giocare a Monkey Island e adesso a Skull & Crossbones mi son lasciato prendere la mano (e mia madre a "preso" me!). Dicevo, non vi resta altro che armarvi di sana pianta (meglio una spada) e andare alla riconquista del vostro tesoro.

Stefano Gallarini

Amiga

Eccoci difronte a un'altra conversione Tengen. Siamo un po' prevenuti, è vero. Ma vediamo di essere obiettivi. Facilità di gioco, immediatezza, originalità. Ci siamo. I fondali sono disegnati con uno stile "pastello - fumettistico" e va bene, perché riprendono lo stile dell'originale. Ma gli sprite! Cioè, voglio dire, il movimento dei personaggi è assurdo! Sembra che abbiano il delirio tremens! Passi cortissimi e velocissimi! Insomma, purtroppo la delusione sta nello scrolling non fluidissimo (anche se bisogna lodare il fatto che i programmatori hanno utilizzato una zona davvero ampia per i fondali, anche in PAL) e nell'animazione degli sprite. Per il resto, cosa volete di più da una gioco che proprio all'origine è semplice, semplice? Se non avete voglia di applicarvi e vi piace il genere, Skull & Crossbones non è male, e poi è difficile da finire e vi terrà impegnati molto. Fate un po' voi.

Globale 65%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE

Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione gli verrà regalato un joystic.

L. 750.000

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749

Aperto dal Lunedi (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

ECCEZIONALE

PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari ricevendo un simpatico omaggio. Per avere diritto all'omaggio basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000
Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare
Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

SUPER OFFERTA PC FOLIO ATARI

Il PC Folio Atari e' un potente copmuter portatile che dispone di una memoria complessiva di 128k (Espandibile fino a 640k) e di quattro programmi applicativi che ti permetteranno di scrivere testi, di memorizzare indirizzi di realizzare programmi in Basic.

L. 420.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

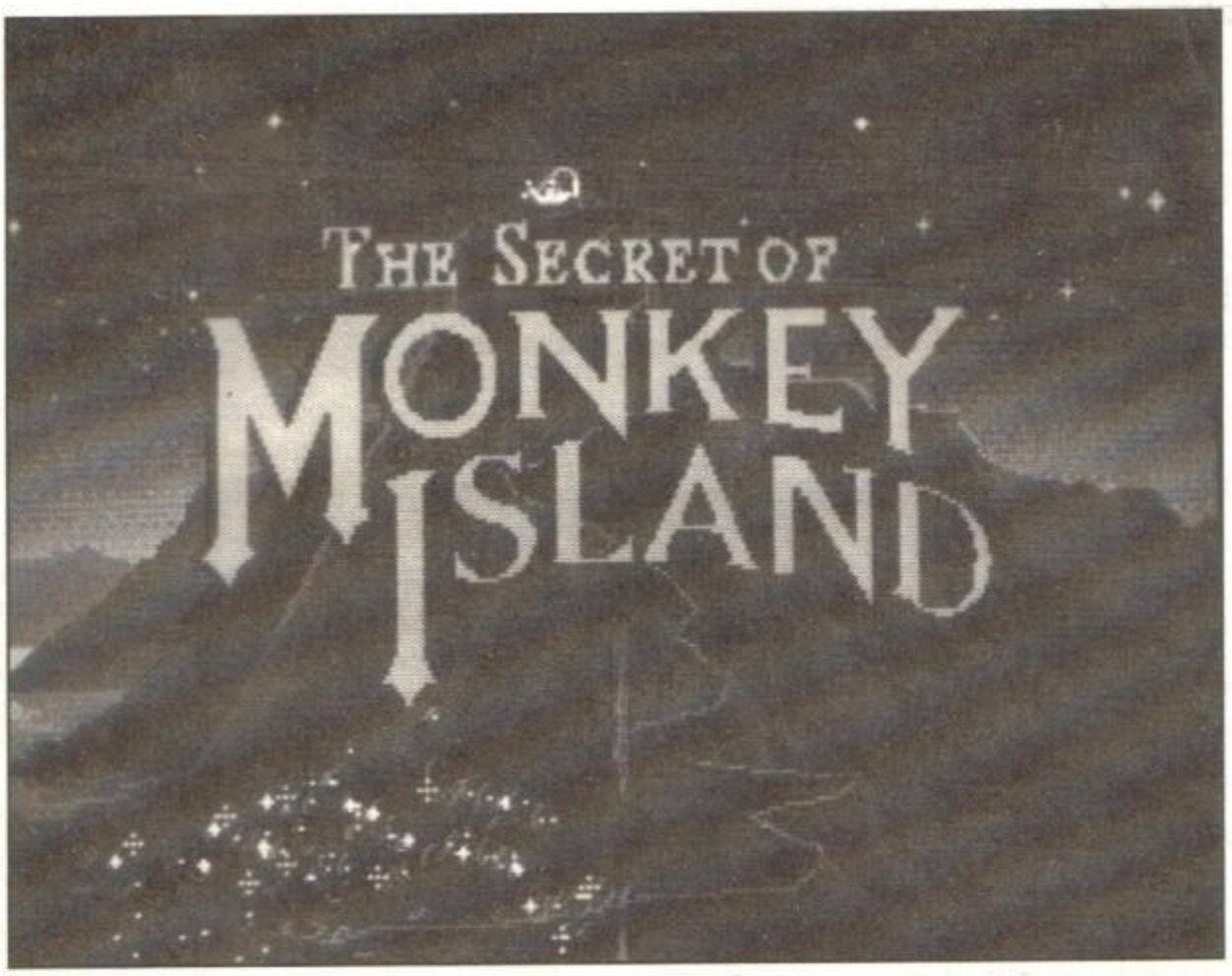
http://www.oldgamesitalia.net/

THE SEC

MONKEY

Come già detto si tratta di un grandissimo gioco e come tutti i grandissimi varrebbe veramente la pena d'essere giocato da ognuno di voi, se comunque dopo un mese di vani tentativi non siete ancora riusciti a fare granché ringraziate pure Ermes Collini (alias Mercury of Twin Tiger) & Maurizio Gadolini che invece hanno portato brillantemente a termine l'epopea del giovane Guybrush, per la seconda parte ci si risente ovviamente il mese prossimo (e ci risentiremo anche con tutti coloro che nel frattempo ci avranno GIA' spedito la loro soluzione)...

Comunque sia prima di leggere questa prima parte (la seconda non la pubblicheremo MAI) ricordate che la CTO di Bologna, la Società che ha importato e curato la versione italiana del gioco, ha già messo a disposizione gli Hint Book di Monkey Island. In questo libricino troverete tutte le informazioni utili a risolvere l'avventura senza perdere nemmeno una delle belle situazioni in cui vi trovate giocando. Come sapete, infatti, non esiste una sola via per arrivare alla conclusione, ma esistono diversi modi di giungere allo stesso risultato. Gli aiuti ve li diamo, quindi, ma quella che vi proponiamo è solo una delle molteplici soluzioni. Se vi è piaciuto il gioco, acquistate l'Hint Book, perché solo lui può esservi davvero utile nel farvi scoprire quello che non avete ancora visto, anche se avete già terminato il gioco. E se proprio siete un fan appassionato della Lucasfilm e il vostro mouse è stufo di scorrere sul



Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

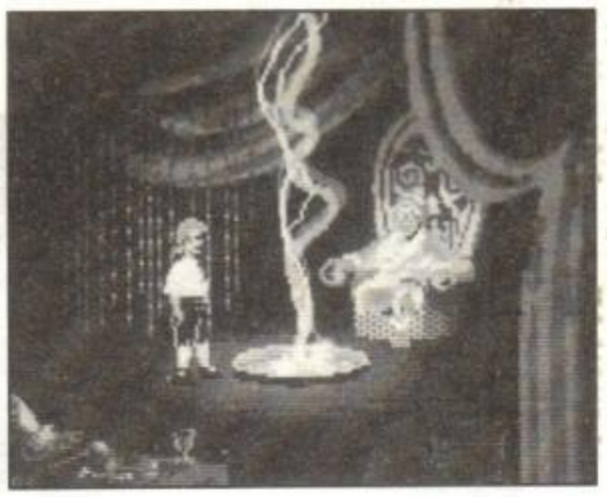
RET OF ISLAND

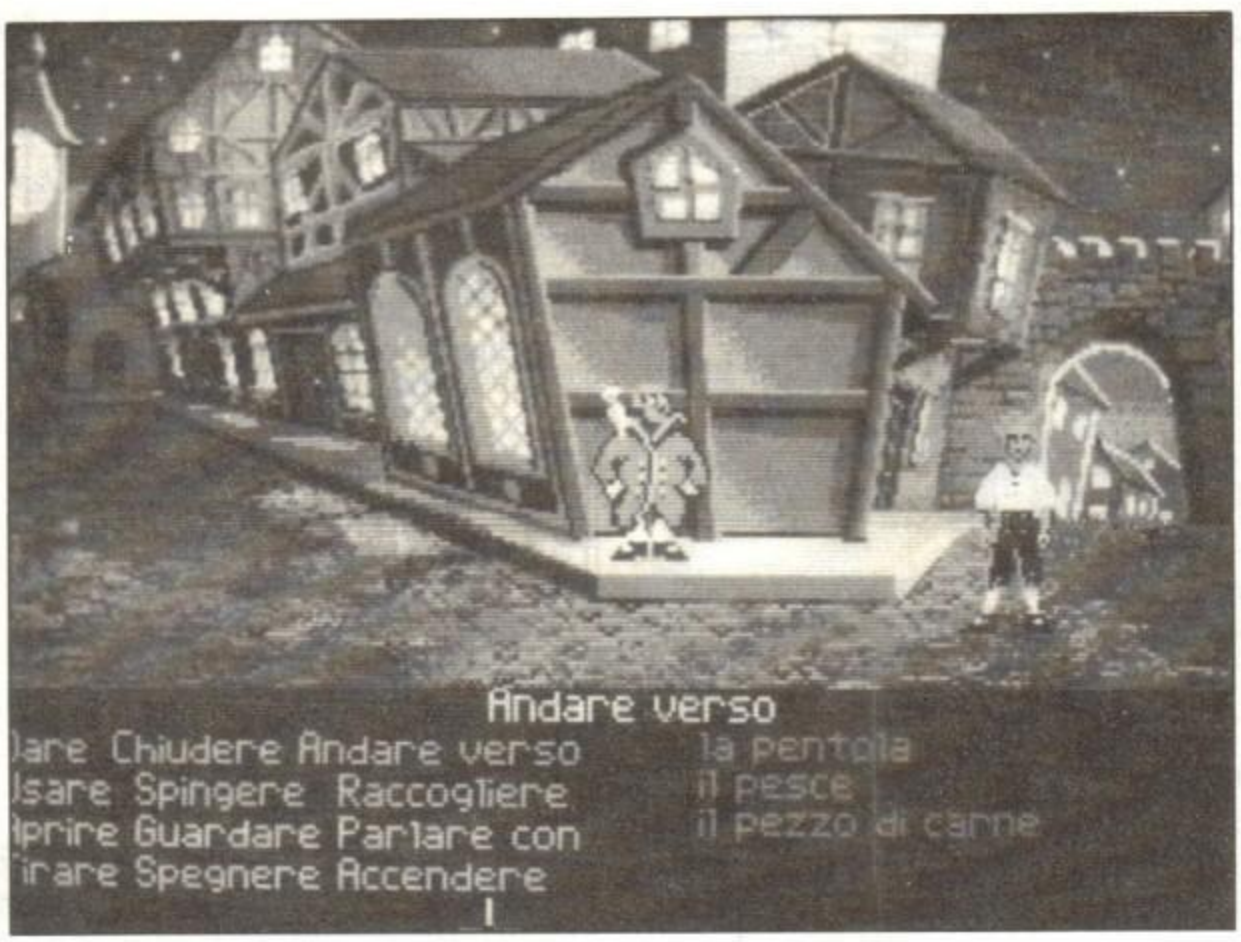
(Prima Parte)

tavolo, la CTO ha anche messo a disposizione il mousepad di Monkey Island. Viva il merchandising! Viva la Lucasfilm! Attenzione! In questa soluzione alcune parole chiave sono sostituite da dei puntini... abbiamo voluto rendere le cose un pochino più difficili!

PARTE UNO: LE TRE PROVE

Arrivati in cima all'osservatorio parlate con la sentinella (cieca!) e dirigetevi in basso raggiungendo il bar Scumm. Chiedete informazioni ai pirati sui tavoli su come fare a diventare pirati, sul governatore e su LeChuck; andate poi dall'altra parte della tenda e parlate con i pirati importanti che vi diranno come diventare pirati e cioè le tre prove che dovrete superare: battere il Maestro di Spada, rubare l'idolo dalle molte mani dal palazzo del governatore e trovare il tesoro perduto dell'isola di Melee. Provate ad andare in cucina, verrete respinti dal cuoco, aspettate allora che costui esca e quando non potrà più vedervi infilatevi di nascosto, prendete la carne sul tavolo e la padella che vi sta sotto. Uscite sul molo e infastidite ripetutamente il gabbiano camminando sull'ultima tavola di legno fino a quando non farà un giro sufficientemente largo per permettervi di raccogliere il pesce. Tornate dalla sentinella e andate a destra, comparirà una mappa dall'alto dell'isola, andate verso la zona disboscata e scendete a sinistra arrivando al circo. Assistite alla scene e quindi disturbateli con la prima frase, vi verrà così proposto un lavoro, chiedetegli quanto vi pagherebbero e poi accettate. A questo punto vi chiederanno se avete un elmetto, rispondete affermativamente e dategli ... (cercate fra i vostri oggetti!). Tornate al villaggio, andate verso l'arco e fermatevi dal cittadino di Melee per comperare una mappa del tesoro; andate dai tre pirati dall'altra parte e chiedetegli se





conoscono il tipo viscido all'angolo, uno dei tre vi offrirà il verbale dell'ultima assemblea cittadina, rispondete la terza frase.

Andate alla prima porta a destra della strada ed entrate dalla chiromante, proseguite a destra e ditele che volete conoscere il vostro futuro, dopo alcune frase enigmatiche vi dirà di tornare dopo che avrete scoperto l'obiettivo del vostro viaggio, prendete il pollo di gomma e uscite. Andate verso il fondo della strada, entrate nella prima porta dopo la chiesa e parlate con il prigioniero che però ha un alito un po' troppo puzzolente per poter sopportarne la conversazione, tornate indietro ed entrate nel negozio del mercante subito dopo la chiesa (se non ci fosse premete il campanello), qui dovete prendere la pala e

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

la spada, alla fine della discussione acquistate anche le mentine per l'alito e tornate dal prigioniero. Dategli le mentine e parlate un po' con lui, ad un certo punto comparirà il nuovo sceriffo che si rivelerà poi essere... E che d'ora in poi vi terrà d'occhio. Tornate dal negoziante e ditegli che volete vedere il Maestro della Spada, non appena sarà uscito pedinatelo in modo da scoprire la sua abitazione nascosta. Per il momento tornate indietro alla mappa e dirigetevi alla casa (ultimo puntino in basso a destra), durante il tragitto arriverete ad un ponte sorvegliato da un troll, dategli ... (cercate nel vostro inventario) e passate, raggiunta la casa bussate alla porta e dite all'uomo che vi aprirà d'allenarvi per sconfiggere il maestro di spada, lui cercherà di dissuadervi, ma voi insistete, alla fine offritegli 30 pezzi da otto. Una volta terminato l'insegnamento girate per le stradine dell'isola in modo da imparare per bene tutti gli insulti dei pirati, quando vi sentirete pronti e ne avrete sconfitti almeno tre potrete recarvi dal Maestro di Spade e affrontarlo (o meglio affrontarla), fate attenzione che le sue domande non sono le stesse degli altri

pirati, ma vi sono comunque delle attinenze, qualora veniste sconfitti tornate al sentiero e poi riprovate fino a quando non otterrete in cambio della sua resa una prova della vostra abilità (che non vi dico cos'è perché dopo tanta fatica è una gran presa per in giro). Sempre sulla mappa recatevi al bivio, guardate la mappa che avete comprato e attenetevi alle istruzioni ("indietro" significa in alto), durante il tragitto raccogliete anche i petali della pianta gialla, arrivati alla zona contrassegnata dalla X usate la zappa per scavare e rinvenire anche questo "inestimabile" tesoro. Tornate al villaggio e recatevi allo Scumm, aspettate che il cuoco esca dalla cucina ed entrate come l'altra volta, usate i petali sulla carne e quindi mettetela nella pentola per poi recuperarla dopo averla bollita. Uscite ed andate alla villa del governatore oltre l'arco delle carceri, arrivati in prossimità date la carne ai cani che si addormenteranno. Una volta all'interno entrate nella prima porta in alto e godetevi la scena, alla fine uscite e tornate al carcere, date ... (cercate nel vostro inventario) al prigioniero e lui vi darà in cambio una torta, apritela e troverete così una lima. Tornate alla villa ed entrate nel buco sulla parete dietro al quadro e recupererete l'idolo, alla fine però lo sceriffo vi catturerà; farete a questo punto la conoscenza del bel governatore che vi libererà e cercherà di approfondire la vostra relazione, qualunque risposta darete non risulterà di sicuro troppo convincente e così se ne andrà ben presto decisamente seccata (le donne...); vi troverete allora in balia dello sceriffo che vi butterà giù dal molo con l'idolo legato al collo, come però avete detto anche ai pirati importanti riuscite a tenere il fiato molto a lungo e così potete recuperare l'idolo la spada e risalire dalla scaletta in tutta tranquillità. La sentinella vi annuncerà allora che LeChuck ha rapito il governatore e vi consegnerà anche un bigliettino, capite ormai d'esservene innamorati (le donne...) e così decidete di trovare una nave, arruolare un equipaggio e andare a salvarla. Tornate dalla chiromante che vi comunicherà il resto della predizione. Andate al bar Scumm che troverete deserto e parlate con il cuoco, raccogliete le tazze e andate in cucina. Riempite una tazza con il grog

e correte dal prigioniero, quando la tazza starà per sciogliersi travasate subito il liquore in un'altra vuota in modo da poter utilizzarlo sulla serratura che verrà corrosa. Liberato il prigioniero costui vi ringrazierà, ma quando cercate di arruolarlo se la svignerà con uno stupido stratagemma. Andate dal Maestro di Spada e dopo avergli detto che il governatore è stato rapito e mostrato il bigliettino per provarglielo chiedetegli di venire con voi, accetterà. Dirigetevi all'ultimo puntino in alto a destra (l'isola), andate verso il palo e usate il pollo di gomma sulla fune, arrivati dall'altra parte entrate nella casa. Verrete accolti da un gigante con due uncini al posto delle mani raccontategli la vicenda e accettate di toccare la belva che lo terrorizza, arrivati a tu per tu con l'animale accarezzatelo tranquillamente e l'uomo molto impressionato dal vostro gesto deciderà di seguirvi. Andate verso il puntino delle luci e parlate con il venditore di barche usate Stan, ditegli che non avete molto da spendere e lui vi mostrerà la nave in fondo al molo, siccome non avete abbastanza soldi vi chiederò se avete un credito, chiedetegli come si fa ad ottenerlo e liquidatelo con l'ultima frase. Tornate dal negoziante e ditegli che volete un credito, il vecchio andrà ad aprire la cassaforte (memorizzate bene la sequenza d'apertura), quando vi chiede che lavoro fate ditegli quello che preferite intanto non va bene nessuno, riposto il foglio chiedetegli di vedere ancora il Maestro di Spada e quando esce aprite la cassaforte (tirando e spingendo la maniglia) e prendete il foglio. Tornate da Stan e iniziate una lunga battaglia sul prezzo fino a quando non ve la aggiudicherete a 5000 pezzi da otto (ogni tanto provate ad andarvene, lui vi richiamerà e abbasserà il prezzo). Tornate al villaggio e raggiungete il molo, compariranno oltre alla nave (piuttosto decrepita) anche il prigioniero, il Maestro e il gigante, si salpa!

MAX

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO · Tel. 035/248.623
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
GAME BOY™
SEGA
LYNX
Nintendo
NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!
DA
B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax. 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1Mb	L. 789.000	STAMPANTI STAR/NEC/EPSON	L. 450.000
A500 1Mb, 1084S COLORE	L.1.289.000	MONITOR COLORE 1084S	L. 500.000
A2000 NUOVA VERSIONE	L.1.450.000	VIDEON III PER AMIGA	L. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	L 1.950.000	HD PER A500 E A 2000 da	L. 790.000
A3000 HD40Mb	L.Telef.	MODEM SMARTLINK 1200B	L. 190.000
		ESPANSIONE A2000 2Mb	L. 400.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1Mb,HD40Mb,CGA/HERC,MONITOR,TASTIERA	L. 1.390.000
AT286/16 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 1.650.000
AT386/25 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 2.400.000
AT386/33 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 3.200.000
AT486/125 1Mb,HD125Mb,VGA1Mb,MONITOR,TASTIERA	L. 7.500.000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE !!!

I PREZZI SI INDENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING A CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark, per Amiga L. 29.000

HYDRA

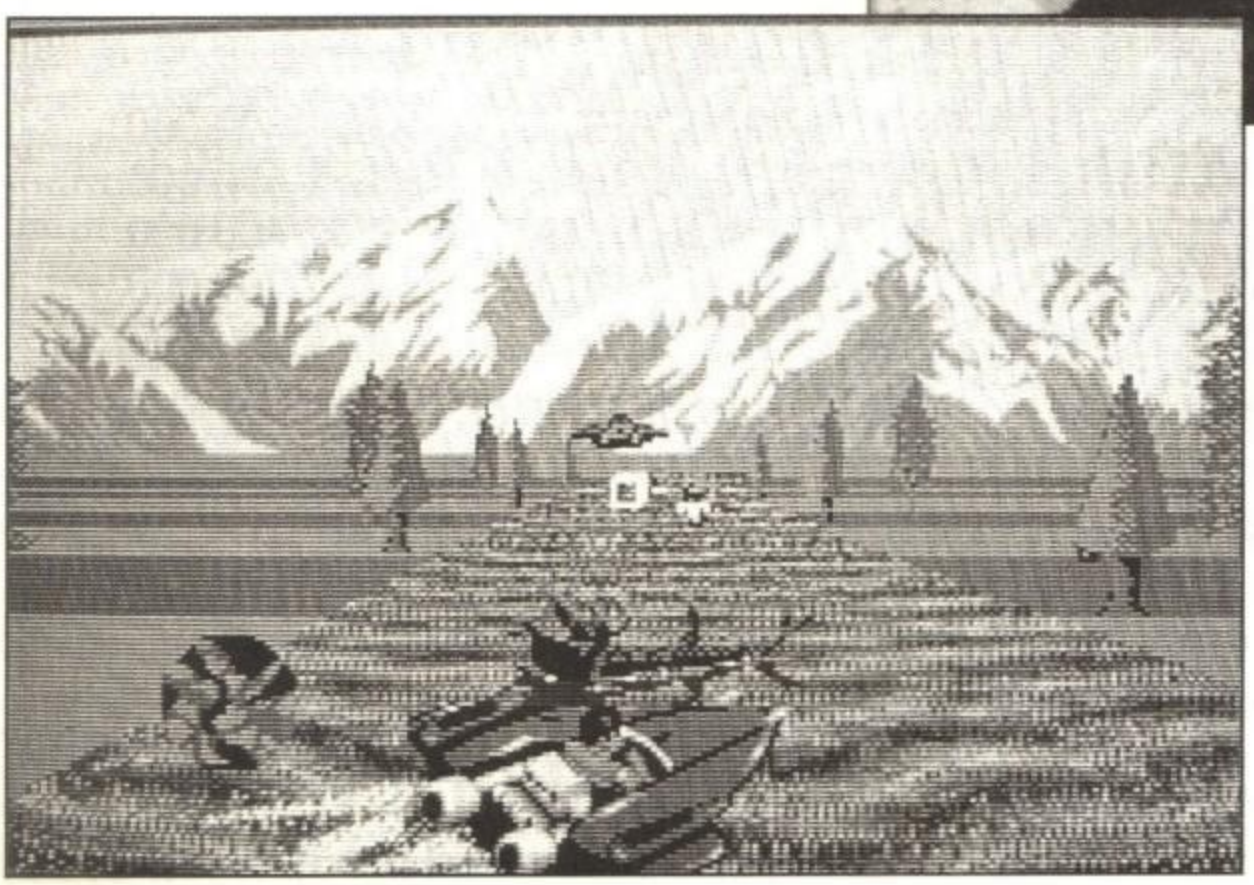
L'accoppiata Tengen /Domark colpisce ancora con un'altra delle sue "conversioni" da coin-op. Incrociate le dita!

Avere il motoscafo sottocasa è decisamente un lusso, averne uno supertruccato è proprio un lusso sfrenato, ma averne uno che può addirittura volare è roba da supereroi dei fumetti. Ed è proprio il vostro caso: siete una sorta di pony-express acquatico famoso in tutto il mondo per le vostre consegne ultrarapide. Il vostro sogno, però, sarebbe quello di vivere di rendita attorniati dalle vostre fan e per realizzarlo vi decidete a selezionare tra le proposte che quotidianamente ricevete le nove più allettanti (e pericolose). Che poi si tratti di salvare i gioielli della regina o la carriera del presidente o di portare qualche virus o qualche supercomputer nelle mani di chi di dovere, per voi non ha proprio nessunissima importanza: vi bastano i soldi. E così eccovi alla guida del vostro potentissimo motoscafo: ogni missione è divisa in tre tappe di consegna più una di viaggio al negozio. All'inizio di ogni tappa ricevete una dose di carburante che dovete far bastare fino alla successiva. Naturalmente lungo la strada vi conviene cannoneggiare tutti i nemici che trovate sul vostro cammino e raccogliere i bonus di benzina che ogni tanto saltano fuori (non vi ricorda Road Blaster?). Nel caso sfortunato che il fuel finisca prima del tempo si può ovviare proseguendo con il turbo, sempre che ne abbiate a disposizione. Il turbo, tra l'altro, ha il non indifferente effetto secondario di far decollare il vostro mezzo: basta tirare indietro il joystick per poter volare proprio come un aereo per qualche secondo. Tale peculiarità non è fine a se stessa: lungo il tragitto vi sono dei sacchi di soldi appesi a dei palloncini a diverse altezze, per cui a volte dovete volare per cuccarveli. Non sarà infrequente trovare, inoltre, tronchi d'albero, rocce e altri ostacoli antipatici che sarebbe molto comodo scavalcare, disponibilità di turbo permettendo.

Tutto qui? Calma! Ogni volta che rompete (o vi rompono) il motoscafo, perdete anche il vostro prezioso carico (non dimenticate che siete dei corrieri prezzolati) e dovete recuperarlo qualche secondo più avanti, se necessario facendo fuori il nemico di turno che se lo è imboscato.

In fin dei conti correte soltanto due rischi: quello di finire il carburante e i turbo troppo in fretta (Game Over) e quello di non riuscire a recuperare il carico prima dell'arrivo (missione finita, ma il vostro prestigio di fronte alle ammiratrici andrà a farsi benedire).

In ogni caso basta che completiate le tre tappe necessarie per poter affrontare il viaggio fino al negozio, luogo ove ci si può imbottire di carburante, missili,



mitragliatrici automatiche, bombe, scudi e un sacco di altri ordigni. Questi potranno essere attivati muovendo il joystick indietro durante la corsa ma dubito che li utilizzerete, visto che il cannoncino standard dimostra di essere più che sufficiente.

Tutto questo per nove missioni ma, a dire il vero, non siete obbligati a completarle tutte una per una: siccome vi vengono mostrate a gruppi di tre potete anche limitarvi alla terza, alla sesta e alla nona e tanti saluti a tutti.

Quando si dice la longevità!

Giorgio Baldaccini

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Non fatevi ingannare dall'effetto dell'acqua in movimento (indubbiamente molto bello), né dai fondali a volte accattivanti, né ancora dalla varietà che il gioco sembra offrire (tra armi aggiuntive, missioni, bonus e nemici vari). Hydra è uno di quei giochi che si finiscono nelle primissime partite e che riesce a strapparvi un paio d'ore di (pacato) divertimento solo perché una singola partita può durare anche mezz'ora, se si ha voglia di completare tutte le missioni di fila. Solo grazie a questo particolare (eccessiva facilità), svanisce completamente il bisogno di raccogliere soldi, comprare power-up, evitare gli ostacoli volando, ecc. e il tutto si riduce ad un blando "spara, vai e non pensare ad altro". Un altro spreco di (buon) codice.

GLOBALE 58%

Finalmente è arrivato!
CDTV COMMODORE

Programmi e giochi su disco laser grafica e suoni eccezzionali

IL CURSORE
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Mil. (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

&

BIT LINE
Via Corridoni,35
20017 Rho (MI)
Tel.02-93504891 Fax.02-93504893

Disponibile dal 15 giugno si accettano prenotazioni !!!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES - NUOVA SEDE

In Via Vitruvio n.37 a Milano Tel. 02/29520180 - 29520184

COMMODORE AMIGA 500 ultima versione con 110 programmi e cavo SCART	L.	750.000
COMMODORE AMIGA 500 ultima versione con 110 programmi + Esp. A501	L.	820.000
COMMODORE AMIGA 2000 ultima versione + Amiga Vision	L.	1.390.000
Drive Interno x AMIGA 2000 COMMODORE A2010	L.	150.000
Drive Esterno x AMIGA 500/2000	L.	150.000
Drive Esterno x AMIGA 500/2000 con Track-Display	L.	250.000
Hard Disk COMMODORE A590	L.	750.000
Hard Disk 40 Mb "GVP" x AMIGA 500	L.	1.150.000
Hard Disk 20 Mb COMMODORE A2092 x AMIGA 2000	L.	400.000
Hard Disk 42 Mb 11 ms x AMIGA 2000 "Quantum"	L.	1.250.000
Espansione COMMODORE A501	L.	150.000
Espansione 512K x AMIGA 500	L.	90.000
Mouse Ottico x AMIGA 500/2000	L.	140.000
Espansione 1.5 Mb x AMIGA 500	L.	250.000
Espansione 2 Mb Interna x AMIGA 500	L.	300.000
Espansione 2 Mb Esterna x AMIGA 500/1000	L.	390.000
Espansione 4 Mb Microbotics x AMIGA 500	L.	490.000
Monitor COMMODORE 1084S	L.	480.000
Scanner x AMIGA 500/2000	L.	490.000
Stampante COMMODORE MPS 1270 a getto d'inchiostro x AMIGA 500/2000	L.	350.000
Stampante STAR LC 200 colori x AMIGA/PC	L.	500.000
Stampante NEC P20 NEW!	L.	750.000
Stampante NEC P60 NEW!	L.	1.200.000
Stampante COMMODORE MPS 1550C x C64/AMIGA/PC	L.	380.000
Stampante Printek 165 CPS x AMIGA/PC	L.	320.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA E ISOLE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin per Amiga L. 29.000

VIZ THE GAME

ATTENZIONE!
Dato il contenuto veramente osceno del gioco (e quindi della recensione) si sconsiglia la lettura a tutti. Se però avete intenzione di acquistare VIZ, leggetela! Ma non scrivetemi lettere di protesta (genitori compresi), il gioco è così e lo devo dire!

Allora, VIZ è il titolo di un fortunatissimo giornaletto di barzellette e vignette inglesi molto divertenti (piacciono solo agli inglesi e a Marco Auletta) che ha, fra i vari protagonisti, tre personaggi entrati ormai a far parte della vita quotidiana dei Gentlemen: Biffa Bacon, Johnny Fartpants e Buster Gonad, oltre ai personaggi di contorno. Il vostro compito è quello di scegliere uno dei tre personaggi, fare una prova che vi permette di guadagnare dei gettoni utili per utilizzare le vostre "mosse speciali" e infine gareggiare contro gli altri due in una corsa che prevede vari ostacoli e cinque livelli diversi. **Io mi fermerei qui e passerei al commento... Devo proprio continuare? Siete sicuri? OK, ma prima avviso.**

AVVISO: Se non volete scandalizzarvi leggete il commento al gioco e saltate questa parte della recensione, grazie!

Continuiamo. Il divertente del gioco sta nella natura un po' "fuori dalle righe" dei tre protagonisti, dalle loro mosse speciali e dalle prove che devono affrontare. Biffa Bacon beve un sacco di birra, è grasso e puzzolente e picchia come un matto. Durante le prove di qualificazione potrà bere birra o spaccare mattoni e la sua arma speciale consiste nel picchiare come un matto. Fin qui niente di strano. Johnny Fartpants invece ha un problema di "ariette" dal sedere. Durante le prove di qualificazione egli dovrà gonfiare dei palloncini utilizzando le sue famose e profumate "ariette" (senza farli scoppiare), oppure dovra cercare di andare più in alto possibile grazie sempre al "gas" che sprigiona il suo sederotto. Le sue mosse strategiche consistono nel.. saltare gli ostacoli grazie a una forte spinta dettata dall'aria sprigionata dal fondoschiena. Buster Gonad, infine, ha un problema di "gigantismo", ovvero i suoi testicoli sono grandi a dismisura tanto da permettergli di modellare dei torte o di usarli come "cuscinetti" per rimbalzare durante le prove di qualificazione. La sua arma segreta consiste nel correre come un matto grazie a una carriola nella quale porrà i suoi grandi testicoli, sbaragliando il gruppetto di nemici.

Tutto questo vi fa un po' senso? L'avete voluto voi!

Stefano Gallarini

Amiga

VIZ, malgrado l'argomento che forse potrà scandalizzare qualcuno, è realizzato molto bene. Bellissima la grafica, carino il sonoro, divertenti le battute che si scoprono giocando. Fra l'altro prima di ogni caricamento il gioco vi propone un Tip. Eccovene uno: "Se volete risparmiare del tempo quando ascoltate un LP, mettetelo a 45 giri!", oppure, "Se non avete tempo di farvi una doccia, spogliatevi, avvolgetevi nel nastro adesivo e poi toglietelo. Lo sporco sarà rimasto attaccato al nastro adesivo!". I personaggi sono animati benissimo, sia i protagonisti, sia quelli di contorno. A parte questo, vincere le gare non è facile e il gioco stanca in fretta perché decisamente ripetitivo. Ma è uno di quei giochi da caricare quando si è in compagnia. Si fanno quattro risate e si passa il tempo. Qualche trovata è davvero di cattivo gusto, ma è lo spirito di VIZ (che per la cronaca nacque nel 1979). Credo solo che, proprio perché doveva essere un gioco più dedicato al gruppo che ai singoli giocatori, avrebbero dovuto inserire l'opzione a due giocatori e renderlo più facile.

Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Electronic Arts, Amiga L. 49.000

SKI OR DIE

Andando verso l'estate che abbaglia sentire con triste meraviglia come tutto l'inverno al suo travaglio in questo seguitare una stagione che non ha più la neve a farla da padrone... A questo punto non credo ci possano essere più dubbi sull'elezione del più folle cappello introduttivo dell'anno, a me il titolo, a Montale il premio Nobel... (Quel che è giusto è giusto).

Per tutti gli amanti degli sport invernali e per tutti coloro che adorano le discipline a rischio estremo (che nulla hanno a che vedere con il grattarsi i calli con le siringhe abbandonate nei parchi, ma sono invece tutte quelle in cui ci si sente dei veri uomini comportandosi da veri bambini...
Le adoro!NdMax) quel bontempone di Rodney propone a tutti questi che dimostreranno anche di avere fegato sufficiente e spirito di competizione cinque divertenti discipline da affrontarsi da soli o facendo a gara con un gruppo di amici (massimo sei). Arrivati alla sua rinomata località turistica la prima cosa da fare e recarsi al negozio per iscriversi alle gare (con la speranza di vedere prima o poi il vostro nome nelle tabella dei record per i tempi che verranno) oppure per impratichirvi un pochettino in quella che avrete prescelto ritenendola ancora non troppo confacente alle vostre qualità.

A questo punto con sci ai piedi e sciarpa al collo vi troverete in mezzo al villaggio e dovrete decidere se affrontare tutte e cinque le prove in successione oppure se dedicarvi ad una sola singolarmente, comunque sia ormai mi sono rotto dei preliminari e quindi: signori si comincia...
La prima gara è quella dello SNOWBOARD HALF-PIPE, la situazione è presto delineata, siete all'interno di una pista concava (tipo quella dei bob, ma molto più grande) con uno snowboard ai piedi, a questo punto avete due minuti di tempo per lanciarvi a folle velocità già per il tracciato compiendo le più svariate evoluzioni del vostro repertorio e cercando di non incocciare con i vari ostacoli e soprattutto di non terminare rovinosamente con la faccia sulla neve le acrobazie più spettacolari; nel frattempo la caricatura di una tale Lester commenta la vostra prestazione prendendovi nella maggior parte dei casi per i fondelli, istintivamente vi verrebbe voglia di tirargli una palla di neve in faccia, la cosa non è esattamente possibile, ma dovrete comunque attendere l'inizio della seconda prova.
Durante lo SNOWBALL BLAST sarete collocati alla difesa di un fortino che viene vigliaccamente attaccato da uno stuolo di ragazzini scatenati che a quanto pare hanno proprio deciso di tramutarvi in un pupazzo di neve vivente colpendovi da tutte le direzioni; il vostro compito è quello di impallinarne il maggior numero possibile di ragazzi (senza risparmiare altri seccatori o oggetti bonus, tutti tranne l'intoccabile maestro di sci che non contento di beccarsi come sempre tutte le ragazze più carine della valle viene anche a godersi l'operato dei suoi alfievi teppistelli), facendo particolarmente attenzione a quelli più impavidi che arrivano ad arrampicarsi al vostro fortino.
Dopo una bella cioccolata bollente si può riprendere con la competizione per cimentarsi senza paura nel DOWNHILL BLITZ, verrete così scaricati da un elicottero (nel vero senso della parola) sulla cima innevata di una

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

montagna preparandovi ad affrontare un affascinante fuori pista fra crepacci e passaggi strettissimi, proseguendo la discesa incontrerete anche un ponte e una baita che vi consentiranno di incrementare ulteriormente il vostro punteggio con altri salti e compagnia bella, l'importante è che siano sempre da rischiare l'osso del collo.

Se sarete ancora tutti d'un pezzo potrete proseguire la giornata di gara con l'ACRO AEREALS, non mi sembra il caso di spenderci molte parole anche perché si tratta del solito salto acrobatico con gli sci (il così detto Hot Dog), fondamentale è come sempre riuscire ad impressionare i vari giudici con le vostre mirabolanti evoluzioni aeree, mentre per l'interessante giudice donna che vi attribuisce sempre i voti più bassi non posso dirvi come...

Si arriva così alla fine della competizione affrontando l'ultima prova, l'INNERTUBE THRASH, praticamente si tratta una versione invernale di Toobin' con i due concorrenti, sdraiati su di un pneumatico gigante, che si lanciano coraggiosamente giù per la

pista scoscesa, superfluo a dirsi incontrerete non pochi ostacoli che rischiano di farvi bucare la gomma mentre con altri migliorerete la prestazione, tagliato il traguardo verrà come sempre visualizzata la classifica parziale e quindi quella totale ormai definitiva, l'ultimo paga da bere!

MAX

Amiga

Non credo che Ski or Die come gioco in sé possa essere paragonato al mitico Skate or Die (disponibile per il solo Commodore 64), ma a parte questo è comunque la sua realizzazione tecnica ad avermi lasciato nel complesso abbastanza deluso.

Graficamente è identico alla non esaltante versione PC, già disponibile da circa un anno, e questo significa che sicuramente non sfrutta nemmeno lontanamente le possibilità della macchina, per quanto riguarda invece le cinque prove solo il fuoripista mi ha abbastanza esaltato, per il resto sono tutte abbastanza ripetitive e anche se magari originali come le palle di neve risultano sempre non troppo curate nei particolari.

Un gioco che si poteva realizzare in ben altra maniera, ma che comunque considerata la carenza di multievento sportivi in circolazione potrebbe anche interessare gli amanti delle divertentissime sfide di gruppo.

GLOBALE 72%

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga/PC L. 69.000

EYE OF THE BEHOLDER

Agli esperti del genere RPG sarà bastato leggere il titolo, agli altri un'occhiata alle illustrazioni: ebbene sì, la risposta della SSI a Dungeon Master è arrivata.

GAMES machine

STAR PLAYER

Questa volta è la cittadina di Waterdeep ad essere in difficoltà a causa di inquietanti creature che infestano le fognature (NO, non è possibile, le Turtles sono arrivate fin qui! Ndr). Un Beholder per qualche motivo a noi ancora oscuro - chissà, forse una partita di collirio avariato - ha scatenato le sue forze sulla città e la gente di Waterdeep per l'esplorazione del complesso fognario si rivolge a voi senza la minima esitazione. Lusingati da questa scelta ma leggermente dubbiosi sul legame logico tra voi e una fogna (dopo tutto avevate fatto un bagno solo tre anni fa, durante quella sfortunate caduta nel fiume) procedete con sagacia e circospezione attraverso il cunicolo. Uno scricchiolio, uno schianto e la via d'uscita è chiusa, ve lo aveva detto la mamma di non entrare nei tombini... Gli ingredienti sono quelli classici del genere. C'è il gruppo di quattro avventurieri (più due eventuali NPC) scelti tra sei classi di sei razze, ognuno con la sua scheda personale di caratteristiche e di equipaggiamento che può essere variamente distribuito sull'icona rappresentante il vostro personaggio. Ci sono chilometri quadrati di dungeons tutti rigorosamente in soggettiva pieni di quei trabocchetti e rompicapo tipici di Dungeon Master che vi obbligano a correre da un capo all'altro dei labirinti alla ricerca dell'interruttore giusto per aprire il passaggio. Gli incontri con la variegata popolazione locale sono naturalmente in tempo reale, la fase di combattimento non è separata da quella di esplorazione come nella maggior parte degli RPG, non esistono turni di gioco ben distinti. Svoltato l'angolo potete trovare un bel gruppetto di ragni e sarà opportuno avere tutti i personaggi bene equipaggiati con le armi in pugno e qualche incantesimo contro il veleno pronto sul grimorio dei nostri maghi. Ma in EOTB c'è qualcosa in più. Nella versione ufficiale di AD& D per computer ci sono tutte le regole di combattimento, i personaggi e i mostri ormai più conosciuti nell'universo degli RPG. C'è poi la garanzia del marchio SSI, con la grandissima esperienza in RPG per computer acquisita dai lontani tempi di Pool of Radiance. Le specifiche hardware di EOTB parlano di una scheda VGA finalmente sfruttata (supporta comunque anche EGA e CGA) (RPG, SSI, EOTB, VGA, CGA... Mamma mia che casino! NdMA) e di schede sonore come Soundblaster e Adlib, quelle tecniche di un'interfaccia utente tra le più comode che si siano mai viste. Sono sufficienti cinque secondi per riconoscere la differenza tra i comandi usa e prendi sui bottoni del mouse (peraltro quasi necessario) e interagire tranquillamente con il sistema ad icone, spostare equipaggiamento, preparare le armi da utilizzare in combattimento, esplorare le zone circostanti. La SSI per la sua nuova serie di RPG ha voluto fare le cose in grande e a giudicare dai risultati prevedo molte altre puntate.

Stefano Giorgi

PC

Non venitemi a dire che si tratta in fondo solo di un clone di Dungeon Master. Anzitutto c'è una realizzazione tecnica pressoché perfetta, il sistema di controllo se avete un mouse è comodissimo e immediato nell'apprendimento. E' un ottimo bilanciamento tra la velocità d'azione necessaria nei combattimenti e la complessità delle azioni che si possono fare. E' poi particolarmente piacevole ritrovare una certa continuità con i precedenti prodotti SSI, stessi incantesimi, regole, la stessa opzione di Encamp per la memorizzazione degli incantesimi - se avete già giocato a qualche RPG SSI aprirete il manuale solo per le password di protezione. Graficamente non ci si può aspettare più di tanto come varietà dei fondali, sono tutti dungeon, ma ben disegnati e soprattutto utilizzano con una quantità di riflessi e sfumature tutti e 256 i colori di una VGA finalmente sfruttata. Aggiungeteci le animazioni delle creature del dungeon, il sonoro di una scheda, un pratico sistema ad icone e affiancherete alla comodità di utilizzo un'atmosfera irresistibile per ogni appassionato di Dungeon Master. Se proprio volessimo trovare qualche difetto potremmo dire una sola situazione salvata è un po' poco, che al solito i personaggi umani sono favoriti o che non ci si può accorgere se un nemico sopraggiunge alle spalle finché non ha già colpito un personaggio in retroguardia (trattandosi spesso di maghi abbastanza deboli può dare fastidio). Ma EOTB è solo la prima puntata della serie, miglioramenti sarà possibile farne, chissà forse arriveremo un giorno a distinguere sulla nostra ascia il riflesso del nemico alle spalle...

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I BUONI...

Chierici - Preti con licenza di uccidere. Tirano mazzate devastanti ma aborriscono le armi da taglio, riescono a lanciare incantesimi pregando i loro dei. Possono essere umani, nani, elfi gnomi mezz'elfi e halfling. In EOTB possono arrivare fino al decimo livello.

Guerrieri - Esperti combattenti che credono solo nell'acciaio e nel braccio che lo guida rifiutando ogni forma di magia. Possono usare qualsiasi arma e arrivano fino al dodicesimo livello.

Maghi - Con i loro incantesimi sono i personaggi più affascinanti di AD& D, vulnerabili e potentissimi allo stesso tempo. Gli 11 livelli di EOTB gli permettono di lanciare incantesimi fino al quinto livello.

Paladini - Sono guerrieri umani buoni fino al midollo, si rifiuteranno di collaborare con avventurieri chaotic evil. Possono però lanciare i più semplici incantesimi dei Chierici se hanno sufficiente esperienza. Qui possono arrivare fino al livello 11.

Rangers - L'avventura è il loro pane: si orientano con facilità su qualunque terreno e sono esperti cacciatori. Umani elfi e mezz'elfi fino al livello 12.

Ladri - Le loro specialità sono borseggiamenti e serrature chiuse, possono essere di grande aiuto in alcune situazioni ma sono guerrieri mediocri e non sanno cosa sia la magia. Il ladro Halfling è un classico ma può appartenere a qualsiasi razza. Fino al dodicesimo livello.

... IL BRUTTO ...

Forse lo avrete già visto qualcosa di simile a un Beholder in Grosso guaio a Chinatown. Con i suoi numerosi tentacoli occhiuti che si dipartono da una massa fluttuante, è una delle creature più ripugnanti di AD& D. Può lanciare un incantesimo per turno da ognuno dei suoi occhi, difficile da trattare ma non impossibile, ce ne eravamo già disfatti in Curse of the Azure Bonds.

... I CATTIVI.

Sono stati un po' una delusione. Forse a causa delle animazioni necessarie per ogni mostro, forse perché limitati ai tipici mostri da dungeon, sono relativamente pochi rispetto, per esempio, alla quantità di Death Knights of Krynn. Comprendono qualche non morto, Golem, Elfi scuri, Drider, Xorn, etc e altri tipici da dungeon come ragni e mangia-metalli.

MATRIX

COMMODORE CITIZEN
SAMSUNG TRUST DATEL

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000
RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000
AD RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 95.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
MINI MIDI L. 55.000
MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750
DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250
DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650

ORDINE MINIMO 100 DISCHETTI

CONTROLLER ALF 2 SCSI PER AMIGA 2000 L. 450.000

CONTROLLER ALF 3 SCSI PER A 2000 L. 610.000

CONTROLLER OCTAGON SCSI PER A 500
CON HARD DISK QUANTUM 40 Mb
L. 980.000

* POWER PC BOARD L. 650.000 *

VISITATE LA NUOVA SEDE DI VIA MONGINEVRO 1 A TORINO

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER

Suncom

Un nome una garanzia

SLIK STIK
Originale dalla Suncom. Design brevettato, molto affidabile e di lunga durata. Per Commodore, Amiga e Atari.

TAC - 2
Il TAC 2 è stato testato in laboratorio, e sottoposto ad oltre 3 milioni di sollecitazioni. Per Commodore, Amiga e Atari.

TAC1+
Grande per la grafica e per i giochi, il facile e moderno Tac1+ è veramente un joystick versatile. Con asse di controllo "X" e "Y" indipendenti, pulsante di fuoco posto sulla manopola.

TAC50
Un joystick a livello competitivo per un controllo preciso. Il TAC50 ha 4 bottoni fuoco, tecnologia digitale microcommutata, cuscinetti a ventosa per assicurare la stabilità.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

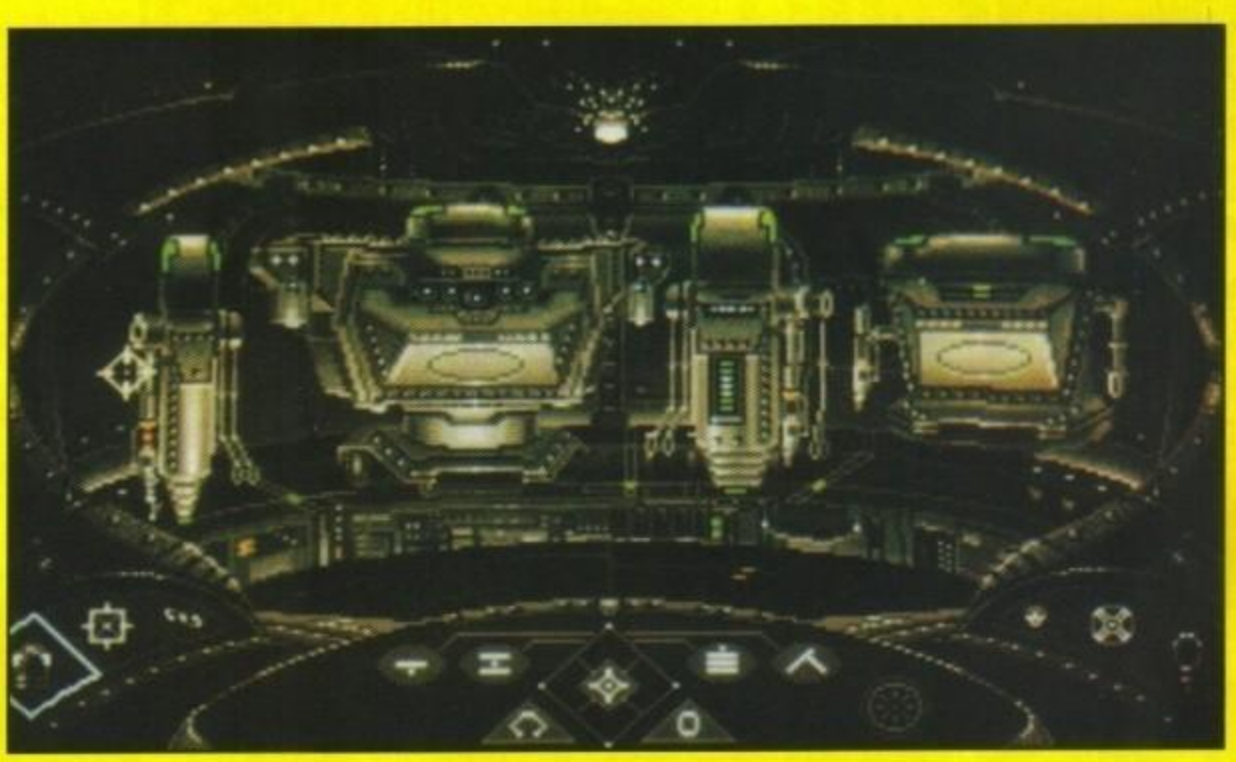
http://www.oldgamesitalia.net/

Electronic Zoo, per Amiga L. 49.000

ECO PHANTOMS

Electronic Zoo? Mah? Per il momento mi viene in mente solo Xyphos. Se le premesse sono queste...

La vecchia storiella dell'ultimo uomo rimasto a fronteggiare qualche strana razza aliena è stata sfruttata fino all'osso e quindi ve la risparmio. Vi dico solo che vi trovate ai comandi di un futuristico Zeppelin (diligentemente rubato ai nemici) e dovete spazzare tutti i suddetti invasori dalla faccia della Terra (diligentemente rubata VI!).
La vostra astronave è divisa in diverse sezioni, accessibili tramite le apposite icone poste nel quadro dei controlli. La prima è, ovviamente, la sala di comando: potete viaggiare, selezionare l'arma (tra un modesto laserino o un potente cannone, lento, però, da puntare sul bersaglio) o raccogliere le sfere di energia che trovate lungo il cammino. Nella sala macchine, invece, dovete avviare le varie turbine (questa è, praticamente, la prima cosa da fare se volete almeno riuscire a muovervi) e lubrificare o riempire i serbatoi dei singoli gruppi motori quando ce ne sia bisogno. Lo scomparto passeggeri, poi, permette di vedere le condizioni dei vari membri dell'equipaggio (cioè: se stanno bene sono svegli, altrimenti dormono), a cui dovete dare periodicamente pane e acqua, e assegnarli poi a qualche reparto. Segue il laboratorio: potete controllare la presenza di virus nell'astronave e, se necessario, di tentare di erigere qualche difesa, posto che abbiate il materiale richiesto (per la serie: i virus, questi sconosciuti). Nello scomparto dei robot trovano posto quattro droidi, controllabili a distanza, che vanno mandati alla ricerca di qualche oggetto o codice utile nelle varie costruzioni aliene lungo la strada. Tanto perché lo sappiate, partite con soli due codici: il primo vi identifica come alieni di fronte ad ogni nemico desideroso di conoscere chi viaggia nella vostra astronave; il secondo permette l'accesso alla prima costruzione



(del resto la si trova quasi subito). Il vostro obiettivo, dunque, è quello di trovare codici e oggetti nuovi e l'unico modo per farlo è proprio quello di usare uno dei vostri quattro robot. La differenza tra i vari droidi sta nella velocità e nella capacità di carico (tutti parametri che NON sono documentati ma basta guardare in faccia i robot per capire tutto). Se necessario potete rimettere in sesto i robot danneggiati (attenti, i kit di riparazione sono contati!) e riimbottirli di munizioni.
A questo punto potete anche darvi da fare: esplorate i tunnel, cercate qualche sfera, saccheggiate le costruzioni, distruggete i nemici... se ne avete voglia.
G.B.

Amiga

Eco Phantoms è uno di quei giochi che all'inizio sembrano belli ma dopo qualche minuto deludono molte delle aspettative. L'effetto del tunnel in 3D, ad esempio, funziona solo a metà, cioè finché si va dritto: quando ci si gira ad angolo retto, pensate, sembra proprio di girarsi di 180 gradi, con tanti bei saluti alle vostre mappe. La colpa è anche del fatto che il corridoio in cui si viaggia è rappresentato senza cunicoli laterali ma, girandosi, si vede sempre un nuovo, seppur corto pezzo di tunnel (donde l'impressione, errata, di tornare indietro). E questo è ancora niente: il sonoro va e viene senza motivo alla fine di alcuni caricamenti, certi nemici sono DAVVERO difficili, gli scambi di disco sono un po' fastidiosi e quando si cerca di esplorare qualche costruzione nemica è facile ritrovarsi fuori dopo qualche minuto senza apparente motivo ed essere costretti a distruggerla. Per giunta ogni volta che si muore bisogna ricaricare tutto e risorbirsi una assillante protezione. Alla fin fine non mi sono divertito ma, non si sa mai, a qualcuno potrebbe anche piacere.

GLOBALE 54%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq.

SPECIALE CONSOLE

WHIP RUSH 59000
WONDERBOY II 76000
WONDERBOY III .....
WRESTLER BALL 98000
GRANADA 98000
XDE 59000
ZOOM 59000

MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST...399000

ARCADE POWER....103000
JOYPAD SEGA.....49000
MEGADRIVE AD.....110000

GAME BOY

GAME BOY Console .169000
ILLUMINATOR 39000
LIGHT BOY 60000
CASE BOY 42000
CLEAR BOY 29000

PC ENGINE GT 755000
PC ENGINE 325000

ALTERED BEAST 89000
AFTER BURNER 89000
AFTER BURNER II 99000
ALEX KIDD 89000
ARROW FLASH 89000
A.PALMER GOLF 105000
BUSTER D. BOX 99000
COLUMNS 98000
CRACK DOWN 76000
CYBERBALL 69000
DYNAMITE DUKE 76000
DARIUS II 124000
DARWIN 4081 102000
DICK TRACY 102000
E-SWAT 69000
FORGOTTEN W. 89000
GHOSTBUSTERS 89000
GOLDEN AXE 89000
GRAIN GROUND 79000
GHOULS'n GHOST 99000
INSECTOR X 89000
HERZOG ZWEI 89000
HELL FIRE 79000
LAST BATTLE 99000
LEYNOS 79000
MOON WALKER 85000
MYSTIC DEFENDER 89000
PHANTASY STAR 89000
PHELIOS 89000
POPULOUS 99000
RAMBO III 89000
SHADOW DANCER .. 81000
SPACE HARRIER II ... 89000
STRIDER 89000
SUPER MONACO GP 89000
SUPER HANG ON 79000
SUPER LEAGUE 89000
SUER REAL BASK 89000
THUNDER FORCE II . 89000
THE REV. SHINOBI .. 89000
TECNO COP 105000
TRUXTON 89000
TWIN HAWK 85000
TWIN HALK 111000
VOLFIELD 85000

LYNX

LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA 260000
BLOCK OUT 59000
GRID RUNNER 59000
MS.PACMAN 59000
XENONPHOBE 59000
KLAX 69000
PAPERBOY 69000
ROADBLASTER 69000
RYGAR 69000
SHANGAI 69000
[illegible]BOT 69000

ALEX

Mail Service

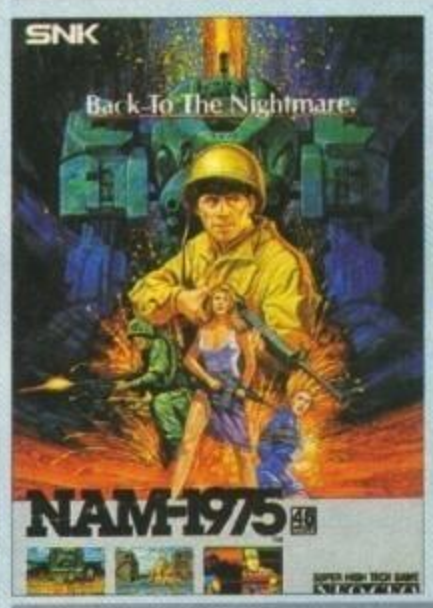
PUOI ORDINARE:

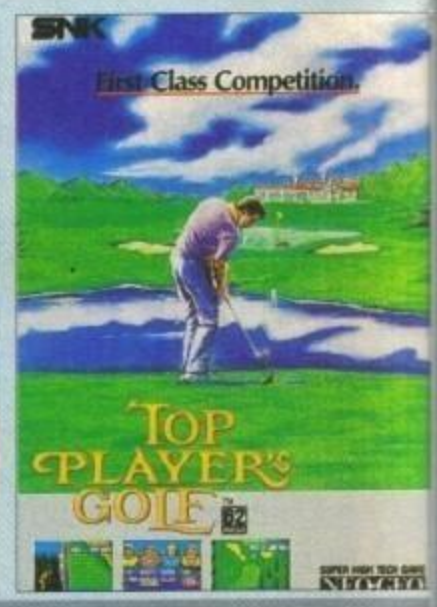
Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



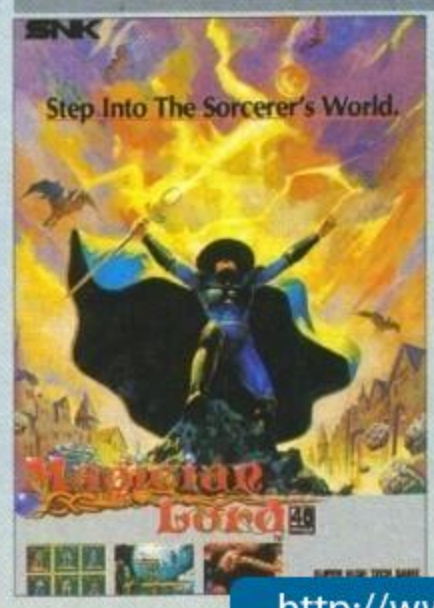


NEO GEO

NEO GEO De Luxe System
con 2 pad + 1 cartuccia 990000

NEO GEO Console 750000

BOWLING 499000
CIBERLIP 339000
MAHJONG FEVER 499000
MAGICAN LORD 335000
NAM 1975 339000
NINJA COMBAT 339000
RACING HEROES 339000
JOY JOY KID 499000
SUPER SPY 359000
TOP PLAYER GOLF 360000



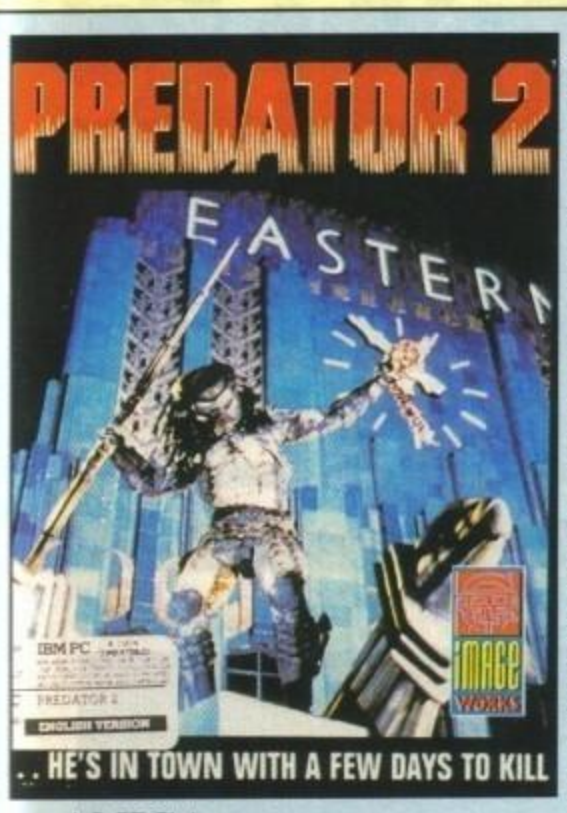
SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA
IN
24-36 ORE
SOLO SU RICHIESTA
ALL'ORDINE
CON MATERIALE IN MAGAZZINO
PER MOTIVI DI SPAZIONON POSSIAMO
ELENCARE TUTTO IL MATERIALE
DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq. di Software ORIGINALE

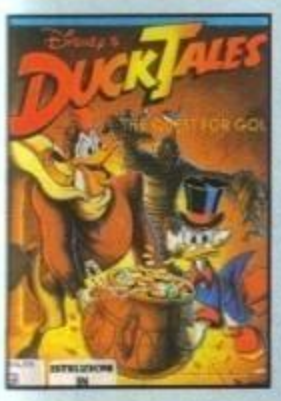
SOFTWARE & HARDWARE

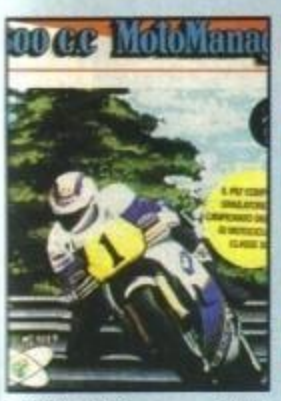


AMIGA

ARCADE

AWESOME	69000
BACK TO FUTURE II	49000
BACK TO FUT. III	**29000**
BOMB JACK	35000
BRAT	**29000**
CADAVER	49000
CAPTIVE	59000
CHALLENGERS	**59000**
CHASE HQ II	29000
DRAGON'S LAIR II	99000
DUNGEON MASTER	49000
DUNGEON MAST 2	49000
E.S.W.A.T	29000
FACES	49000
FULL BLAST	**59000**
GHOULS'N GHOST	
GOLDEN AXE	49000





GREMLINS 2	39000
HARD DRIVING 2	29000
INT.WRESTLING	49000
LEMMING	49000
LINE OF FIRE	29000
LOOPZ	49000
LUPO ALBERTO	29000
MOONSHADOW R.	**29000**
NARCO POLICE	29000
OBITUS	69000
OFF ROAD RACING	29000
PANG	29000
PREDATOR 2	**29000**
ROBOCOP II	29000
SHADOW OF THE B.2	69000
SHADOW WARRIOR	29000
SLY SPY SECRET A.	29000
STRIDER II	29000
S.T.U.N. RUNNER	29000
TEAM SUZUKI	49000
TETRIS III	49000
THE FINAL BATTLE	49000
THE MIGHTY	**35000**
THE WARTH OF DE.	69000
TOYOTA CELICA	49000
TURBO CHALLENGE	49000
TURRICAN	29000
TURRICAN II	29000
TEENAGE TURTLE	29000
U.N.SQUADRON	29000
X-OUT	29000
Z-OUT	29000

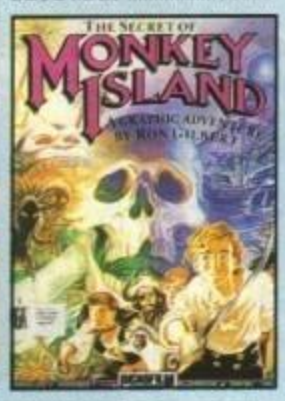
SPORT/AZIONE

500 CC MANAGER	59000
BOXING MANAGER	35000
F 1 3D	49000
INDY 500	49000
I PLAY 3D SOCCER	59000
LOTUS TURBO	49000
OVER THE NET	39000
KICK OFF 2	29000
KICK OFF 2 1Mb	49000
PANZA KICK BOX.	29000
PLAYER MANAGER	39000
PRO TENNIS TOUR	39000
PRO TENNIS TOUR 2	49000
STUNT CAR RACER	59000
TENNIS CUP	29000
TENNIS MANAGER	49000
TOURNAMENT Golf	25000
THE BASKET MAN.	39000
TV SPORT BASKET	49000

WORLD CHAMP.SOC. 35000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	45000
1942 BATTLE HAW.	49000
ADV.DESTR.SIM	29000
ADV.FLIGHT TR.	**59000**
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLE OF BRITAIN	49000
BLUE MAX	49000
DAS BOOT	49000
ELITE	59000
F 16 COMBAT PILOT	59000
F 16 FALCON	59000
F 19 STHEALT FIGH.	69000
F 29 RETALIETOR	49000
FALCON MISSION I	49000



HARPOON	59000
IMPERIUM	45000
M 1 TANK PLATOON	99000
M 4 SHERMAN	25000
MAGIC FLY	49000
MIDWINTER II	
NAM 1965 - 1975	**49000**
POWER MONGER	59000
SIM CITY+Populous	**59000**
SIM CITY TERRAIN	29000
SIM EARTH	
WINGS	49000

ADVENTURE/R.P.G.

B.A.T.	**59000**
CODENAME ICEMAN	69000
COLONEL'S BEQ.	89000
CORPORATION	59000
DAMOCLESS DATA	**24000**
DRAKKEN	59000
DUCK TALES	59000
ELVIRA	99000
HEROE'S QUEST	59000
HEROE'S QUEST II	89000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MYSTERE	29000
KING QUEST 4	89000
MANIAC MANSION	59000
OPERATION ST.	59000
POLICE QUEST 2	69000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
THE IMMORTAL	49000

MS-DOS

ARCADE

AFTER BURNER	59000
ALTERED BEAST	59000
BLOCK OUT	29000
CRASH COURSE	49000
DICK TRACY	49000
DOUBLE DRAGON II	29000
DRAGON'S LAIR	99000
DRAGON'S LAIR II	99000
GHOST BUSTER II	49000
GOLDEN AXE	49000
HARD DRIVING II	29000
HORROR ZOMBIE	**49000**
PREDATOR 2	**29000**
RAMBO III	49000
STRIDER	29000
SPACE ACE	99000
TEST DRIVE 3	65000
TETRIS	49000
TURBO OUT RUN	29000
WELLTRIS	59000
X-MEN	49000
X-MEN II	49000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB	79000
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLETECH II	69000
BATTLECHESS II	69000
BLITZKREG	79000
BLUE MAX	59000
BUCK ROGERS	79000
CENTURION	49000
DRAGON STRIKE	69000
DAS BOOT	59000
ELITE PLUS	**89000**
F15 STRIKE E. II	**79000**
F-16 FALCON AT	69000
F-16 COMBAT PILOT	59000
F-19 STHEALT FIG.	99000
FIGHTER BOMBER	69000
FLIGHT SIMULAT.	129000

MIG 29 FULCRUM	59000
M 1 TANK PLATOON	99000
MIDWINTER	79000
NAM 1965-1975	**59000**
RAILROAD TYCOON	79000
RED BARON VGA	69000
SIM EARTH	89000
SILENT SERVICE 2	59000
STAR FLIGHT 2	69000
STORMOVIK	59000
STRATEGO	69000
TYPHOON OF STEEL	69000
U.M.S. II	**79000**
WING COMMANDER	59000
WING COMM. MISS.	39000
WOLF PACK	69000

ADVENTURE R.P.G.

CIRCUIT EDGE	**59000**
CODENAM.ICEMAN	79000
COVER ACTION	79000
DON'T GO ALONE	45000
DRAGON'S WARS	72000
DRAGON'S FLAME	59000
DRAKKEN	59000
ELVIRA	99000
EYE OF BEHOLDER	**69000**
GOLD RUSH	59000
HOERES QUEST	99000
HEROES QUEST II	89000
HILLSFAR	59000
KING QUEST 4	79000
KING QUEST 5	99000
LEISURE LARRY I	49000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MANHUNTER II	59000
MANIAC MANSION	49000
NINJA REMIX	49000
POLICE QUEST	59000
POLICE QUEST II	69000
POOL OF RADIANCE	69000
PROFEZIA	39000
RISE OF DRAGON	89000
SEARCH OF THE King	59000
SORCERES ALL.Girl	79000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
SPACE QUEST 4	**99000**
THE COLONEL'S BEQ.	99000
THE S.MONKEY ISL.	69000
ZELIARD	59000
WONDERLAND	69000

SPORT/AZIONE

FOOTBALL MANA.	45000
INDIANAPOLIS 500	45000
OVER THE NET	39000
KICK OFF 2	29000
PRO TENNIS TOUR	39000
SPORTING GOLD	59000
SPORT 4D BOXING	49000
TEST DRIVE III	65000

Action Replay II	**179000**	**Espansione 512Kb**	**95000**
DRIVE Rotek	**180000**	**Espansione 1.5Mb**	**265000**
Genlock MK II	**399000**	**Espansione 4 Mb 0K**	**260000**
Genlock Semiprof.	**750000**	**Tavoletta Easyl 500**	**685000**
Scanner Migraph	**750000**	**Tavoletta Easyl 2000**	**770000**
t Sound 3.0	**149000**	**Scanlock SVL1**	**1699000**
deo Amiga	**199000**	**Drive 5" amiga**	**399000**

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

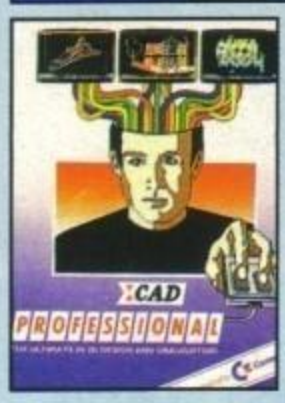
Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

Supra Corporation



PROFESSIONALE AMIGA

3D PROFESSIONAL	590000
AUDIOMASTER III	139000
AREXX	79000
Broadcast Titler 2	459000
CALIGARI	329000
CAN DO	189000
CYNIUS ED	139000
DIGI PAINT 3	139000
DIGI WORKS 3D	179000
DISK 2 DISK	79000
DSM Disassembler	95000
EXCELLENCE	399000
HI SOFT BASIC	120000
IMAGINE PAL	459000
LATTICE C 5.11	415000
MODULA 2	279000
ON LINE Platinum!	139000
Page. STREAM 2.1	399000
PEN PAL	210000
TURBO SILVER 3.0	279000
VIDEO Effect 3D	320000
X-CAD PROFESS	660000
ZOETROPE	199000

AMIGA 500

SUPRARAM 512Kb	150000
SUPRARAM RX 1-8Mb	**330000**
SUPRA HD 52Mb con 512Kb	1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb	2170000

AMIGA 2000/3000

HD 44Mb REMOVIBILE Interno	1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno	1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb	250000
SUPRACARD 52Mb SCSI	980000
SUPRACARD 80Mb SCSI	1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI	1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000	265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000	265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000	499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000	730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000	960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000	1200000

MODEM

SUPRAMODEM 2400 Interno	290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno	290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore	410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore	410000

Commodore

AMIGA 500	680000
AMIGA 2000	1360000
AMIGA 3000 25:40	TELEFONARE
AMIGA 3000 25/100	TELEFONARE
1084 S Monitor Stereo	455000
1950 Monitor VGA	639000
1011 Drive esterno	189000
2088 Scheda Janus XT + 1 Floppy	610000
2286 Scheda Janus AT + 1 Floppy HD	839000
1230 Stampante 9 aghi B/N	299000
1270 Stampante a getto d'inchiostro	299000

I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

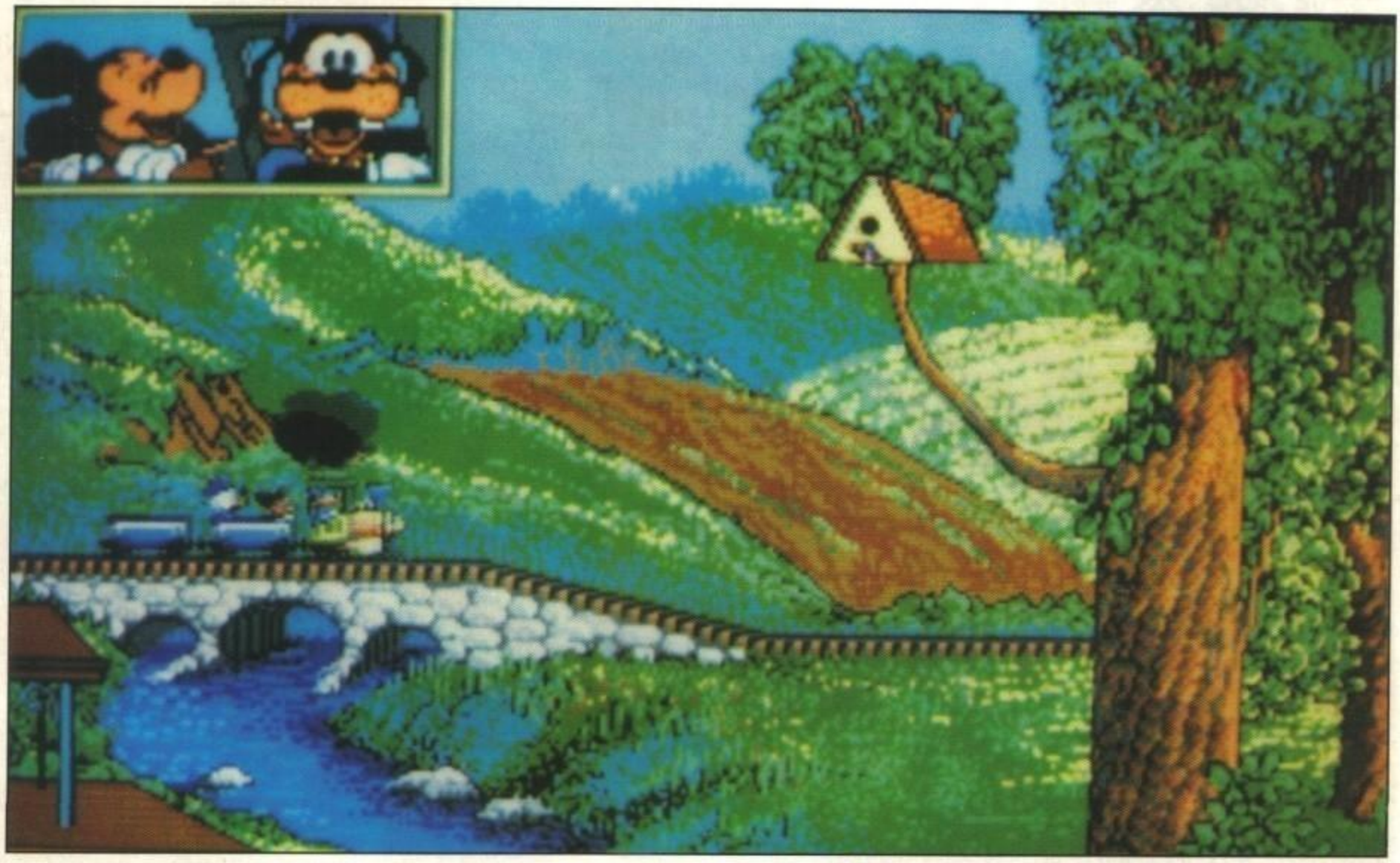
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Educativi CTO L. 59.000 - Educativi Disney L. 49.000

GIOCANDO OVV IL COMPUTER

Di Stefano Gallarini



Col PC si lavora, con il Mac si impagina, con l'Amiga si gioca e con l'ST si suona. Molti pensano così, e solo recentemente l'opinione pubblica si sta orientando verso un giudizio più onesto verso l'utilizzo dei computer. E' un po' come la storia dei forni a microonde che all'inizio si pensava fossero utili solo a scaldare e scongelare, mentre oggi si usano anche per cucinare i piatti più disparati.

Così si sta capendo che con il PC si può anche giocare e con l'Amiga si può anche lavorare, cioè ci si sta rendendo conto che il computer è in grado di eseguire qualunque sorta di programma. Il software, ovvio, resta il grave problema da risolvere. Se avete un Amiga e decidete di farci le fatturazioni avrete senz'altro qualche difficoltà a reperire il programma, mentre se avete un Mac forse troverete un po' scarsina la biblioteca dei giochi, insomma, le varie Case costruttrici di computer hanno dovuto dare un indirizzo preciso alla loro macchina per poterla vendere, e così si sono tirati la zappa sui piedi perché l'etichetta che si sono scelte è ormai difficile da scrollare di dosso.
Comunque sia è proprio con la tattica di scegliersi un pubblico preciso che alcuni computer hanno fatto la fortuna: è il caso dell'MSX in Giappone che si è imposto nelle scuole come computer educativo, o come l'IBM negli Stati Uniti, o ancora come il BBC (quello che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S'IMPARA ERO PER EDUCARE

in Italia è diventato Olivetti Prodest) in Inghilterra. Una tattica molto ben mirata, poiché imporre un computer ai ragazzi delle scuole significa continuare a vendere quel computer in un futuro, perché come sappiamo i giovani sono la generazione del domani. L'Amiga, che per questo genere di cose andrebbe benissimo, si è tirata la zappa sui piedi, come dicevo prima, perché imponendosi come macchina per giocare è stata letteralmente snobbata dalle scuole, se non altro perché le parole studio e gioco purtroppo a molti non suonano ancora molto bene insieme. Ma oggi che le cose stanno andando diversamente ed ecco che finalmente entrano in scena i "Giochi Educativi", cioè dei veri e propri giochi che hanno il preciso scopo di insegnare qualcosa a un pubblico di età compresa generalmente fra 4 e i 12 anni. Questo genere di giochi certo non è una novità, ricordo per esempio all'inizio degli anni '80 che il BBC aveva una biblioteca vastissima di questo genere di giochi, proprio perché si era dovuto imporre come standard nelle scuole inglesi, e comunque la qualità del software aveva sempre lasciato un po' a desiderare alimentando nell'opinione pubblica l'associazione "Gioco Educativo = Brutta realizzazione". Finalmente non è più così, e questo grazie a due grandi Società distributrici che si sono impegnate a tradurre in italiano una serie di giochi educativi adatti un po' a tutte le esigenze. Sto parlando della CTO di Bologna e della Leader di Casciago che hanno rispettivamente importato e tradotto i titoli della Coktel Vision francese e della neonata Disney Software. Curioso che alle spalle di entrambe ci sia lo zampino della Nathan Software distribuzione che si interessa in particolar modo di giochi educativi in tutto il territorio francese.

I giochi sono tutti in versione Amiga e PC (anche ST e Commodore 64 nel caso dei giochi Disney), richiedono una configurazione anche minima (per i possessori di PC è sempre opportuno avere un monitor a colori) e sono stati tutti curati da psicologi e tecnici dell'educazione. Su questi giochi c'è molto da dire e per questo ho parlato con diversi psicologi che da anni utilizzano il computer come mezzo educativo. A loro parere il computer è uno strumento validissimo, non solo per i bambini normali, ma anche per quelli costretti ad handicap mentali poiché con la semplice pressione di un tasto possono mostrare colori, suoni, immagini e possono insegnare. In più il computer ha il grandissimo pregio di essere un maestro molto paziente, sa aspettare e si adatta quindi alla velocità di apprendimento di ogni bambino senza innervosirsi. Insomma, è un compagno di giochi ideale, anche se è sempre necessario che ci sia un adulto (o un insegnante) vicino ad ogni bambino perché il programma venga utilizzato per raggiungere determinati obiettivi.

I sei giochi educativi che prenderò in considerazione possono essere divisi in due grandi categorie, non certo perché sono distribuiti da due Società diverse (questo non pregiudica assolutamente nulla) ma piuttosto perché il loro utilizzo e il pubblico al quale si rivolgono sono nettamente diversi. I giochi Disney, infatti, sono dedicati a un pubblico di piccolissimi, con età compresa fra i 2 e i 6 anni; devono essere utilizzati con il supporto dell'insegnante o del genitore e servono semplicemente come stimolo all'apprendimento. I giochi che propone la CTO, invece, sono dedicati a ragazzi un po' più grandicelli (e che comunque sap-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

piano già leggere e scrivere) e servono a testare ed eventualmente apprendere nozioni generalmente già acquisite. Ma vediamo di descrivervi velocemente i sei titoli che abbiamo testato con studenti, bambini e psicologi, così potrete rendervi conto di quanto questi programmi possano essere utili a tutti.

LO ZOO DI TOPOLINO IN LIBERTA'

In questo gioco aiuterete i bambini a fare associazioni fra la forma dei numeri e i gruppi che rappresentano. Pippo ha infatti inavvertitamente lasciata aperta la porta dello zoo e gli animali sono fuggiti. Il compito del bambino è quello di individuare i numeri sulla tastiera del computer, confrontarli con quelli disegnati nelle varie scene del gioco, e premerli. Ogni volta che verrà premuto un numero, infatti, il gruppo di animali corrispondente rientrerà allo zoo, uno alla volta. Se premete, per esempio, il tasto 3, tre panda entreranno uno alla volta nello zoo. Se viene premuto il tasto 5 saranno cinque i tucani a volare in gabbia. Se il bambino preme un numero già premuto precedentemente, l'animale corrispondente ammiccherà dalla gabbia.
In questo gioco l'unico scopo è quello di premere tutti e nove i numeri, facendo così rientrare tutti gli animali al loro posto, senza fretta e in qualsiasi ordine.

IL RAPIDO DI PIPPO

Questo gioco a noi è parso il più interessante dal punto di vista educativo. Per prima cosa non vi è alcuno scopo da raggiungere e poi potrete inventare tantissime storie dietro quello che succede. Il bambino vede un treno che percorre avanti e indietro una serie di paesaggi molto colorati e ricchi di oggetti (la velocità del treno può essere variata), e dal camino della locomotiva escono forme geometriche colorate provocate dal fumo.
In ogni momento il bambino può premere la barra dello spazio comandando a Pippo di attivare il fischio della locomotiva.
Questo suono trasforma magicamente la forma geometrica in un oggetto animato che va a completare il paesaggio.
E' una magia che vi permetterà di porre una serie di domande a vostro figlio o al vostro studente, potrete infatti chiedere che cosa è successo, di che colore sono le varie forme che appaiono, potrete far fare dei confronti con la realtà, eccetera.
Questo gioco si presta moltissimo ad essere usato con tutti i bambini, anche quelli piccolissimi.

PAPERINO IMPARA L'ALFABETO

Come per il gioco di Topolino, anche in questo il bambino dovrà riconoscere delle forme sulla tastiera, e questa volta si tratta delle lettere. L'alfabeto infatti sta facendo un sacco di scherzi a Paperino e il solo modo per mettere la testa a posto alle lettere è quello di prenderle e posizionarle sull'alfabetario.
Anche in questo caso il bambino potrà digitare la lettera che in quel momento sta facendo uno scherzo a Paperino, oppure potrà digitare una lettera a caso sulla tastiera; in questo caso il nostro eroe andrà a cercare la lettera richiesta e la riporrà sull'alfabetario. Come per Topolino, anche qui lo scopo è quello di riconoscere tutte e 26 le lettere dell'alfabeto, con assoluta libertà.

Dopo questa carrellata sui giochi Disney, prendiamo in considerazione tre giochi scelti casualmente dalla lunga serie proposta dalla CTO.

IL DROMEDARIO JO

Questa del dromedario Jo è una serie di vari esercizi di difficoltà crescente adatti a bambini delle scuole medie inferiori, esiste poi un'altra serie dedicata a quelli delle medie superiori.
Lo scopo è quello di far ricrescere a Jo la gobba della matematica (era il bernoccolo, ma poi si è trasformato) rispondendo alla sfida posta da altri animali.
La sfida consiste in una serie di domande che comprendono il program-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma scolastico inerente quella materia a cui bisogna rispondere correttamente. Il computer non dà mai la risposta esatta, è lo studente che la deve cercare, anche sbagliando, e il grande pregio di questo sta nel fatto che in ogni momento potrà consultare le pagine di testo elettronico che spiegano proprio la teoria inerente il problema posto dalla domanda. Quindi è solo con il ragionamento e lo studio che è possibile proseguire nel gioco. Inoltre lo studente ha a disposizione per risolvere i problemi una calcolatrice elettronica a video e un blocco per gli appunti.

LE GIOVANI MARMOTTE E LE SCIENZE NATURALI.

Questo gioco è stato molto apprezzato dai bambini. Si può giocare da soli, in due o in tre, singoli o a squadre. Lo scopo è quello di percorrere un tabellone gioco per arrivare dall'altra parte della foresta. Per proseguire è necessario però rispondere correttamente alle domande che vengono poste ad ogni incrocio. Le domande riguardano la flora, la fauna, e le attività dell'uomo.
Se il bambino non sa rispondere può sempre consultare il famoso manuale delle Giovani Marmotte elettronico che, in modo molto semplice e divertente, aiuterà il bambino ad avere una risposta precisa alla domanda posta dal gioco. La cosa interessante è che per arrivare alla risposta il bambino deve necessariamente percorrere una serie di scelte logiche. Deve cioè scegliere correttamente gli argomenti da una serie di menu ad albero.

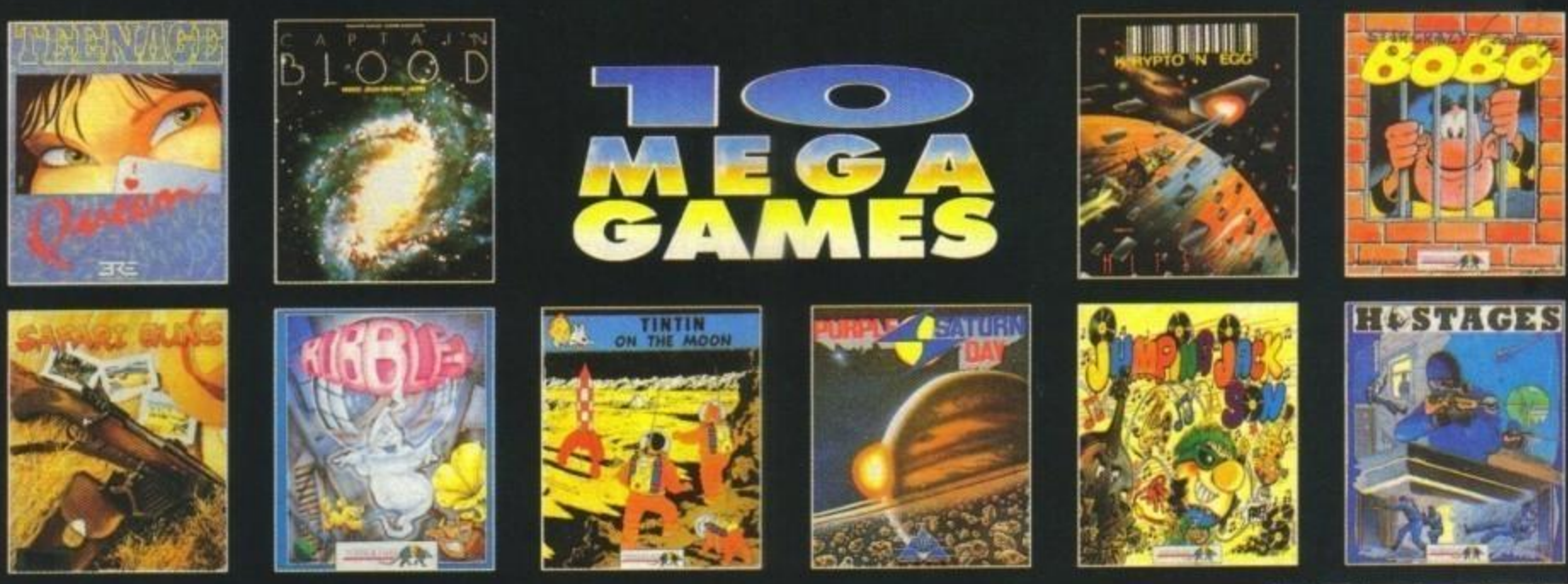
PASSEGGIANDO PER HYDE PARK

Questo è uno dei tre titoli dedicati alla conoscenza della lingua inglese.
Il gioco è accompagnato da un'audio cassetta per ascoltare l'esatta pronuncia delle frasi. Il vostro compito è quello di riuscire ad acquistare il biglietto e ripartire per l'Italia componendo una serie di frasi. Anche qui, quando non sapete la regola grammaticale che serve a costruire la frase voluta, potrete accedere al libro elettronico che ve la spiega. E' importante a nostro parere che ci sia sempre un insegnante di inglese lì vicino o qualcuno che conosca la lingua poiché il solo manuale di grammatica non sempre serve a chiarire le idee di costruzione grammaticale all'alunno.

ROMPETE LA SCATOLA!

da Beau Jolly una Mega Compilation per Amiga con 10 titoli da sballo.

BIG BEAU-JOLLY BOX



Teenage Queen • Captain Blood • Safari Guns • Bubble + Tin Tin On The Moon • Purple Saturn Day • Hostages Krypton Egg • Jumping Jack Son • Bobo - Stir Crazy

Prezzo Incredibile: £ 49.000!!!

SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sega — Hudson Soft per Master System — Pc Engine

WONDERB
ADVENTURE IS

Ma! Direte voi, Wonderboy III NON ha come sottotitolo "Adventure Island"! Oppure, Ma! Adventure Island non ha come titolo "Wonderboy III"! Che cosa sta succedendo? Semplice, leggete e lo saprete...

Allora, cominciamo da capo. In principio c'era Wonderboy, quello del ragazzino grassoccio sullo skateboard (galattico), subito dopo ci fu Wonderboy II, o Super Wonderboy, che è anche il più famoso dei due. A questo punto uscì in sala-giochi una mezza cavolata intitolata Wonderboy III — Wonderboy in Monsterlair e contemporaneamente uscì su tutti i computer un gioco intitolato Super Wonderboy in Monsterland, che, nonostante la confusione, era la conversione di Wonderboy II. Infine, uscì (neanche tanto tempo fa) il gioco Wonderboy III — The Dragon's Trap per Sega Master System. Ebbene, questa è la recensione di Dragon's Trap su Master System e della sua conversione su PC Engine! Uff...

Allora, dove ero rimasto? Ah, si, tutto comincia esattamente dove finiva Wonderboy II: il nostro grassoccio amico si trova in un misterioso castello, giunto alla fine del suo lungo viaggio (così crede), in procinto di uccidere il temuto Meka Dragon. Naturalmente, da bravo eroe grassoccio, ci riesce, e proprio qui viene il bello! Il Meka Dragon infatti faceva parte di una "setta" di draghi molto cattivi, ognuno con il potere di trasformare il proprio uccisore in una bestia non meglio precisata. Ebbene, il nostro eroe si ritrova trasformato in uno stupido uomo-lucertola, alquanto debole e incapace di usare svariate armi se non la propria, ovvero l'alito flambé.

Da qui in poi è praticamente Wonderboy II con un po' di innovazioni: per riuscire a risolvere il gioco non dovrete "andare sempre avanti" come accadeva nel gioco precedente ma dovrete esplorare un'area piuttosto vasta tenendo a mente i vari luoghi perché per un motivo o per un'altro ci dovrete sempre tornare. Inoltre, mano a mano che sconfiggerete i vari mostriciattoli, cambierete forma e avrete possibilità nuove e interessanti di esplorare luoghi altrimenti inaccessibili, ad esempio con l'uomo-piranha potrete esplorare il fondo del mare, con l'uomo-topo potrete infilarvi nei cunicolo più stretti e così via.

A proposito, ricordate l'equipaggiamento con il quale avete ammazzato il Meka Dragon? Ebbene, si è volatilizzato! Dovrete quindi sostituirlo comprando di volta in volta nuove spade, scudi e armature dai negozi in giro per la regione, ma attenzione! Senza la vostra "Legendary Armour" sembrate sensibilmente più brutto, e non tutti vi vorranno vendere la loro roba.

Che fare? Semplice, si comprano le armature più economiche (che fanno anche alzare di un poco il "fattore bellezza" rappresentato dai punti CP) e si raccolgono le pietre magiche che valgono ognuna un CP.

Per il resto, è tutto uguale a Wonderboy II: la solita caccia al soldo, i soliti nemici bislacchi, e le solite armi extra sotto forma di fulmini, frecce, fireball e così via.

Dimenticavo, potete salvare la posizione grazie a un comodo sistema di password. Più di così...

Sega

Vale lo stesso discorso fatto per il PC Engine, tranne per il nome del gioco che è Wonderboy III — The Dragon's Trap. Qui però c'è da registrare una certa scattosità nello scroll, fortunatamente però i personaggi sono in un qualche modo più simpatici graficamente della versione per Engine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OY III
LAND

GAMES machine

STAR PLAYER

PCEngine

Questo (Adventure Island) deve essere uno dei giochi più vari che io abbia mai visto. Paragonabile come flessibilità e varietà di situazioni al terzo capitolo della serie di Mario, offre una sfida e un divertimento veramente senza precedenti. Le trasformazioni costringono a pensare lateralmente, e dovrete trovare mille soluzioni diverse per altrettanti problemi che sembrano difficili e in realtà sono semplicissimi una volta risolti. La realizzazione inoltre è impeccabile, tonnellate di grafica ben definita unita a un sonoro squillante e piacevole, senza contare poi la fluidità dell'azione! Impareggiabile, o almeno quasi.

GLOBALE 94%

MMM, MA CHE ANIMALE CHE SEI!

Nel corso della sua avventura, Wonderboy si trasformerà in tutto in cinque animali differenti. Ed ecco quali sono!

UOMO LUCERTOLA

Baah, che scarsone! Lento, debole e poco resistente: una frana. L'unica arma a disposizione e la sua fiammata, che tra l'altro è a media gittata ed è una delle armi più comode nel gioco, anche se la più debole. Para le fiammate nemiche.

UOMO TOPO

Non è certo il più sexy del gruppo, senza dubbio però è il più simpatico. Alto la metà degli altri, è capace di intrufolarsi dove nessuno può e, in determinate occasioni, vi permette addirittura di camminare su soffitto e pareti!

UOMO PIRAÑHA

Eccoci al reparto anfibio. Veloce a terra e capace di nuotare agilmente in qualsiasi direzione (gli altri sanno solo nuotare a mattonella — pluf), questo "ragazzo" vi tornerà utile per esplorare i fondali marini e magari anche una nave pirata...

UOMO LEONE

Questo qui è senz'altro il duro del gruppo. Potente, resistente e mediamente veloce ogni volta che colpisce agita la spada e raggiunge anche nemici in alto o in basso rispetto a lui. Il suo drago avversario però non è da meno...

UOMO FALCO

Fisicamente, non c'è che dire: è proprio uno scarsone. Nonostante questo è il personaggio definitivo, visto che vi permette di svolazzare in giro e di raggiungere il castello del Drago Vampiro, colui che detiene la Croce della Salamandra che vi riporterà alle fattezze umane.

IL NON MOLTO BUONO, IL PARECCHIO BRUTTO E IL DECISAMENTE CATTIVO.

Per la serie "TGM Dipartimento Scuola ed Educazione" ecco a voi i draghi di Wonderboy III!

MEKA DRAGON

Il drago di latta che vi ha messo nei pasticci. Ma chi ve lo ha fatto fare?

MUMMY DRAGON

Il drago più grasso del mondo — alquanto stupido. Vi trasforma in topo.

ZOMBIE DRAGON

L'infido del gruppo: striscia e si vede appena, e quando meno ve lo aspettate... vi trasforma in piraña!

PIRATE DRAGON

Questo in realtà è un drago taroccato, una volta era un pirata ("olà, ciurma, una nave della Ocean all'orizzonte! mano ai copiatori!"), ma non lo sottovalutate. Vi trasforma il Leone.

DAIMYO DRAGON

Poteva mancare il drago Giapponese? No, ma non nel senso che credete. Questo qui infatti è un drago comune, ma vestito da Samurai! Occhio alla sua naginata, il premio è la trasmutazione in uomo falco.

VAMPIRE DRAGON

Cattivo, cattivo, cattivo. Di lui posso solo dirvi questo, che non è poco...

Ricordiamo che la versione per PC Engine di "Adventure Island" è stata gentilmente fornita dalla Computerland di Cassano Magnago (VA) e da Micromania di Besozzo (VA).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.450000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 279000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Electrizer
Pilot Wings

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una
telefonata pagherete in
contrassegno al postino
I prezzi possono essere
soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
4-D Sports Boxing	Soon	49000	Soon
4-D Sports Driving	Soon	59000	Soon
Advanced Destroyer Sim.	29000	29000	29000
Megatraveller I	59000	59000	
Back To The Future III	29000	49000	49000
Bat	59000	59000	
Big Game Fishing	59000	69000	69000
Billy The Kid	49000	59000	49000
Buck Rogers	69000	69000	
Chaos Strike Back	49000		
Chuck Up	39000		
Crystals Of Arborea	Soon	Soon	Soon
Death Knight Of Krynn		69000	
Eco Phantoms	49000	49000	49000
Feudal Lords	49000	Soon	59000
Golden Axe		49000	
Gods	49000		49000
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	29000
Knights Of The Sky		89000	
Lemmings	49000		
Life & Death II	Soon	49000	
Light Speed		89000	
Links "Golf"		99000	
Mig 29 Fulcrum	59000	59000	Soon
Mercanty Colony	49000		59000
Navy Seals	29000		49000
Operation Stealth Italiano	59000	59000	59000
Predator II	Soon		Soon
Renegade Legion Inter.	69000	69000	
Road & Car (Test Drive)		33000	
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	33000
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Star Control	59000	59000	
Stellar 7 Sierra	59000	59000	
Supercars II	49000		49000
Test Drive III	65000	65000	
Tunnels & Trolls		69000	
TV Sports Basketball		69000	
Typhoon Of Steel 1MB.	69000	Soon	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
War Of The Lance		69000	
Warlords	69000	69000	69000
Wolfpack	69000	69000	
Wonderland	69000	69000	69000
Zeliard		59000	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
500 cc Moto Manager	59000		
A-10 Tank Killer	79000	79000	
Alterated Destiny	69000	69000	
Armour Geddon	69000		69000
ATF II	59000	59000	59000
Bards Tale III	69000	69000	Soon
Blue Max	49000	59000	
Brat	29000		39000
Cougar Force	59000	59000	Soon
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Cybercon III	Soon	Soon	Soon
Das Boot	49000	59000	
Deuteros Millenium 2.2 II	59000		59000
Elite Plus	Soon	89000	Soon
Elvira	99000	109000	
Escape From Colditz	49000		49000
Exterminator	Soon		Soon
Eye Of The Beholder		69000	
F1 G.P. Circuits	Soon		Soon
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Heart Of The Dragon	49000		
Gauntlet III	Soon		
Geisha	59000	69000	69000
Genghis Khan		69000	
Earth Of China		89000	
Heroes Quest II	89000	79000	89000
Hunt For Red October	49000	59000	
Kings Quest V Sierra		99000	
Lord Of The Rings	69000	69000	
Midwinter II	69000	79000	69000
Monkey Island	69000	69000	
'Nam	49000	59000	
Night Shift	69000	69000	69000
Obitus	69000		
Operation Combat	49000		
PGA Tour Golf	59000	59000	
Rise Of The Dragon		89000	
Shadow Dancer	Soon		Soon
Sim Earth	Soon	89000	Soon
Sorcerers Get All The Girls		79000	
Space Quest IV		89000	
Spirits Of Excalibur	Soon	Soon	
Super Monaco G.P.	29000		Soon
Swiv	39000		39000
Swords & Galleons	49000		
Toki	29000		49000
Vicking Child		49000	
Wings Commander		59000	
World C. Boxing Manager	29000	39000	29000
Wrath Of The Demon	69000	Soon	69000

MEGADRIVE

After Burner II
Air Diver
Alex K.idd M.W.
Alterated Beast
Ishido
Batman
Columns
Fatal Labyrinth
Volfied
Rainbow Islands
Fatman
Ghostbusters
Great Hurricane
Insector X
Moonwalker
Strider
Four Hero Master
Axis
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous
New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Rastan Saga II
Zany Golf
Space Harrier II
Super R. Basket
Thunderforce II
Whip Rush
World Soccer
XDR
Hellfire
Klax
Revenge Of Shinobi
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Ringside Angel
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000

GAME BOY

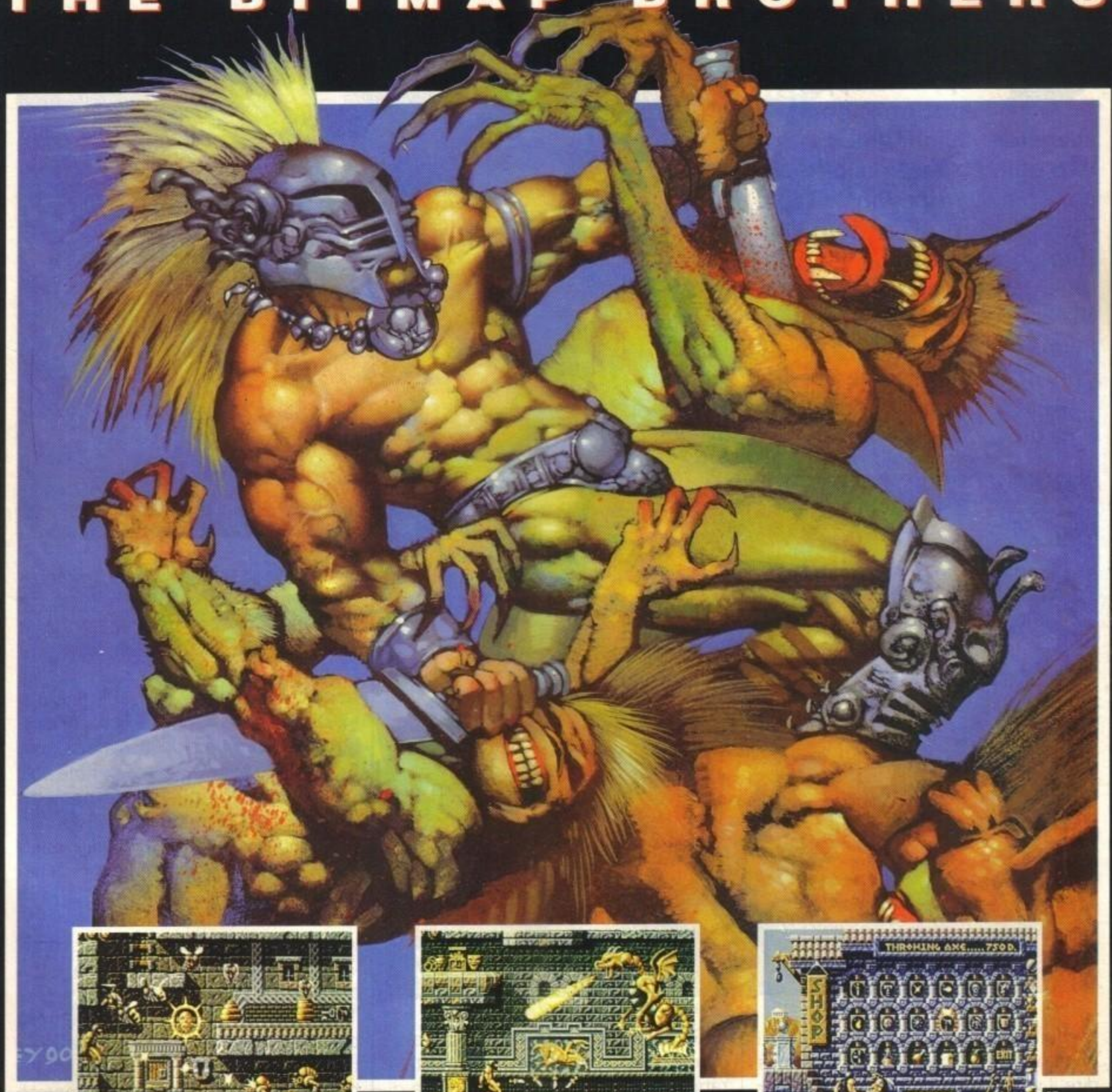
Alleyway
Solar striker
Qix
Golf
Tennis
Super Mario Land
Asmik World
Astro Rabby
Batman
Boomers Adventur
Bowling
Bugs Bunny
Castelvania
Double Dragon
Dragon Slayer
Duck Tales
Final Fantasy
Flippul
Gargoyles Quest
Ghostbusters
Godzilla
Ishido
North Ken
Lupin III
Master Karateka
Balloon Kid
Kwirk
Revenge Of Gator
Teenage Turtles
Spider Man
Soccer Boy
Skate Or Die
Pipe Dream
Monstertruck
Hyper Lode Runner
Popeye
Snoopy
Soko Ban
Wizard & Warrior
Renju
Mickey Mouse
Mercenary Force
Ninja Adventure
Penguin Boy
Penguin Land
Penguin Wars
Biliard
Boxing
Burai Fighter
Navy Blue

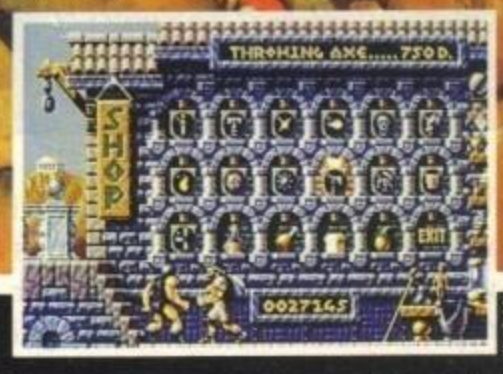
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GODS

THE BITMAP BROTHERS





ST version shown

Sei stanco di giochi che non offrono una sfida reale?
Di stupidi avversari che non sanno controbattere alle tue sfide?
GODS è una risposta completa a tutto questo!

Caratterizzato da un sistema rivoluzionario di intelligenza artificiale, i tuoi nemici sono in grado di reagire alle vostre azioni distruttive.
Probabilmente l'astuzia ti aiuterà più della forza brutale! La tua scaltrezza per poter affrontare i nemici è necessaria tanto quanto la forza delle armi a tua disposizione.

La grafica all'avanguardia dei "Bitmap Brothers" e la fantastica musica dei "Nation 12" fanno di GODS il loro più emozionante gioco!
'Hai ciò che ti occorre per diventare immortale?'

LEADER

Disponibile per Amiga a Lit. 49.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sega per Megadrive

WARDNER

Quando si tratta di conversioni da coin-op, i Giapponesi vogliono sempre esagerare. Esce Darius, e subito cominciano a uscire per console Darius Plus, Twin, Special, Ultra, Al Ketchup, Con Doppio Formaggio, alla Spina, Quattro Stagioni e così via. Stessa cosa vale per Wardner, semi-misconosciuto coin-op convertito in versione Special (con sedili in pelle, cruscotto in radica...)!

In effetti, che cosa abbia di tanto Special questo Wardner proprio non lo so, a dire il vero a me sembra più Wardner Qualunq che Wardner Special. Ad ogni modo, ecco un breve riassunto del gioco per quei tizi che non hanno potuto giocare con questo divertente clone di ottomila giochi differenti. Voi siete l'ennesimo ragazzino grassoccio dei videogiochi, che però guarda caso è riuscito a sposarsi niente-popodimeno che la principessa del tal paese (o di quel paese, fa lo stesso). Fortunatamente però un demonietto è riuscita a rapirla e a rinchiuderla in una sfera di cristallo azzurra, e, per aggiungere danno alla beffa, vi intima di liberarla entro pochissimo altrimenti scriverà su tutti i muri del castello "Wardner è un beota". In realtà a voi non ve ne importa assolutamente niente (anche perché non sapete leggere), però per salvare la faccia (e perché non avevate niente da fare) vi mettete subito alla ricerca della sfera azzurra. Ok, dite voi, vado a casa del demonietto, gli faccio un mazzo così, mi prendo la sfera azzurra e la rivendo sul mercato nero come souvenir. Fosse tutto così facile! Aspettate un'attimo, questo paragrafo mi sta venendo troppo lungo così sarà anche ora di andare un'attimino a capo. Ecco fatto. Allora, dove ero rimasto? Ah, sì, dicevo: questo demonietto INNANZITUTTO abita nelle profondità delle segrete di un castello malandato in una regione malfamata parecchie miglia dalla vostra casa (questa roba qua mi fa venire in mente la sigla iniziale del telefilm Get Smart dove si aprivano ottantamila porte blindate e poi c'era una cabina del telefono), INOLTRE ha scatenato un'orda di mostri più o meno agguerriti che non esiteranno a trattarvi come un cuscino durante una battaglia. Non scoraggiatevi, potete sempre difendervi! infatti, da qualche tempo siete diventati capaci di lanciare fiammelle semplicemente puntando il dito (non si smette mai di imparare!), e questo vi potrà tornare utile per friggere i mostriciattoli che vi si pareranno davanti e che una volta arrostiti appunto rilasceranno succulenti sacchi di monete (passati al forno con un po' di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIAL

burro sono il massimo) o strane gemme dorate che non ho ancora capito a cosa servono, cosa ci volete fare, sono arteriosclerotico. Inoltre, alla fine di ogni sezione troverete un negozio gestito da un vecchio aguzzino che vi offrirà di migliorare il vostro sparo con un paio di gadget parecchio costosi. Trama a parte, Wardner è un gioco che più classico non può: un misto di Ghosts 'n' Goblins, Pitfall, Wonderboy e altri ottomila giochini del genere che in quanto a originalità non ha assolutamente niente di nuovo da dire.

Ricordiamo che i giochi per console recensiti qui sono stati gentilmente forniti dal dinamico duo Computerland & Micromania, rispettivamente di Cassano Magnago e Besozzo in quel del Varesotto (vicino a Varese, dai!).

MegaDrive

Pur essendo un miscuglio di otto giochi diversi, Wardner in un qualche modo riesce ad essere divertente e perché no, qualcosa di nuovo pur tralasciando di sconfinare nel cioccolato e nei giocattoli. La grafica è una discreta resa della versione originale e il sonoro è pressocché identico: forse però si poteva fare qualcosa di più sotto il punto di vista delle opzioni, qui assolutamente e completamente assenti. Chenneso, un bel "sound test", un "easy-normal-hard" e quella roba lì, tanto per fare un esempio. Certo, non sono le opzioni che fanno il gioco, lo so, e infatti Wardner riesce ad essere divertente e giocabile pur essendo dannatamente difficile, spoglio e alquanto semplice. Senz'altro costituirà una calamita per tutti i giocatori del coin-op (che non sono neanche pochi) visto la fedeltà con la quale è stato riportato, gli altri faranno bene a dargli una bella occhiata e di ponderare a lungo.

GLOBALE 86%

SEGA Megadrive **NEO-GEO** PC Engine

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

NOVITA' MEGA DRIVE
Sword of Sodan (8 Mg)
Huter Hioko
Valis III (8 Mg)
Blue Almanac
Veritex
Super Volleyball
Midnight Resistance (8 Mg)
Zany Golf
Master of Weapon
Super Air Wolf
Joe Montana Football
Raiden
Alisya
Dick Tracy
Warner Special
Zero Wing
Kageki
Tiger Heli (8 Mg)
Fatal Labirinth
Wrestleball
John Maden Football

PC ENGINE
Dead Moon
Down Load II (CD)
Aldines (SG & CD)
Y'S I (CD)
Y'S III (CD)
Adventure Island
1943
Legend of Hero Tonma
1941 (SG)
TV Sports Football
Motoroader II
Pc Kid II
Hellfire (CD)
Final Match Tennis
Shubibi Man II
Road Spirits (CD)
Zero Champ
L - Dis (CD)
Hattris
Tatsujin
Cosmic Fatasy II (CD)
Eternal City

MASTER SYSTEM
Cyber Shinoby
Indiana Jones
Impossible Mission II
Gain Ground
E - Swat
Aerial Assault
Mickey Mouse
Ghouls & Ghosts
K.O. Box
Alex Kidd Shinoby World

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Ms Pacman
Rampage
Zarlor
Gauntlet
Klax
Rolling Thunder

GAME BOY
Mickey Mouse II
North Star Ken II
Teenage Turtles
Gremlins II
Bubble Bobble
Mercenary Force
Skate or Die II
Double Dragon
Contra
Robocop
Renegate
SD Gundam
Fi - Boy
NBA All Stars

NEO GEO
Ghost Pilot
Sendoku Densho
King of the Monster
Aso II
Burning Fight
Raguy

SUPER FAMICOM
Type F - O
Super Mario World
Gradius III
Populous
Pilotiwing
Electrizer
Final Fight
SD Great Battle
Hole in One
Sim City
Drakken
Ultraman
Augusta
Big Run
Darius Twin

GAME GEAR
Dragon Crystal
G - Loc
Mickey Mouse
Wonderboy
Shinoby
Skeek
Ryukyu
Head Buster
Chase HQ
Woody Pop

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

MS-DOS 286 16 MhZ - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

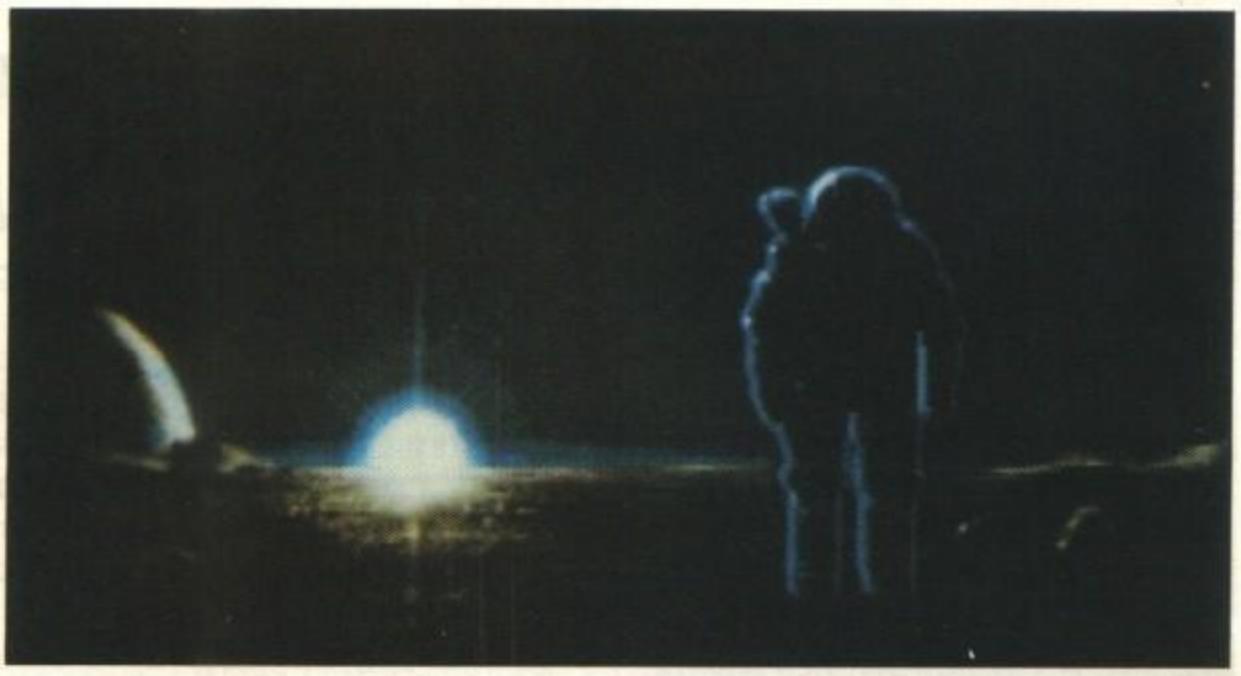
PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPILATING...

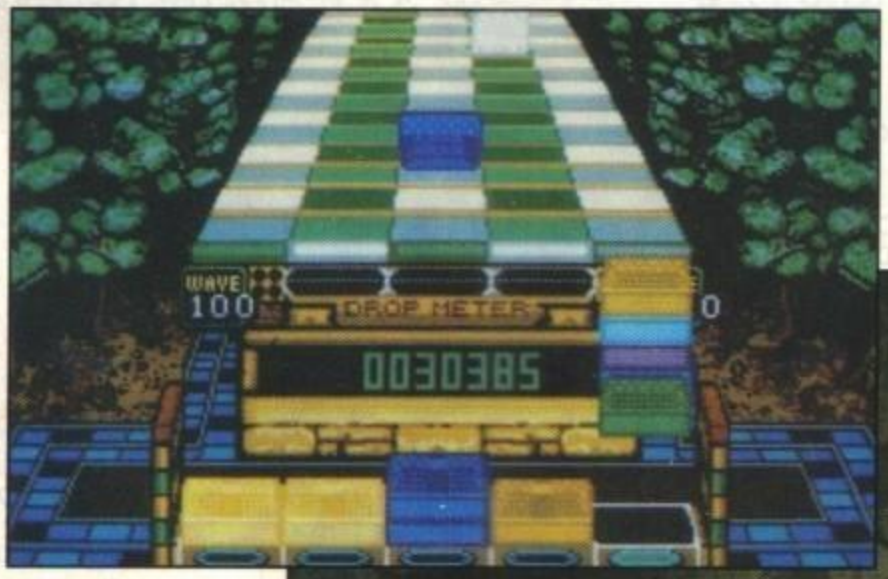
Sempre più abbondanti in un mercato in continuo fermento e alla perpetua ricerca dell'ultima novità le raccolte consentono sempre più spesso di portarsi a casa dei grandi giochi a poco prezzo...



MOSTER PACK Volume 1

Psygnosis

All'interno della mega confezione (dello stesso formato di quelle che di solito contengono le magliette) troviamo tre dei più importanti titoli di quella che è ormai divenuta una delle più famose e accreditate case produttrici di software.
Cominciamo quindi con un titolo che merita indubbiamente un posto di rilievo all'interno della lunga serie dei loro successi per essere stato il primo vero colosso ad imporsi in maniera così diffusa sull'intero mercato mondiale, mi riferisco ovviamente al mitico SHADOW OF THE BEAST che nel 1989 si aggiudicò il premio per la miglior grafica, il miglior sonoro, la migliore presentazione globale e il miglior gioco; nonostante alcune condivisibili critiche alla gioca-bilità non eccessiva (che hanno poi bersagliato anche il suo predecessore) non si può non riconoscergli un impatto grafico e sonoro senza precedenti con gli ormai leggendari 13 livelli di scrolling parallattico (che anche se non sono mai riuscito a contare sembra esistano davvero!). Veniamo comunque al secondo titolo in programma e parliamo di INFESTATION, anche lui riscosse dei pareri nel complesso lusinghieri per un'avventura vettoriale realizzata con evidente competenza e notevole profondità, per quanto mi riguarda ho sempre avuto delle riserve in merito alle esplorazioni tridimensionali e quindi lo ritengo dei tre sicuramente il meno entusiasmante, anche se non posso non riconoscere una discreta atmosfera dovuta all'ambienta-zione surreale con gli insetti metallici giganti che vi attaccano da tutte le parti. L'ultimo gioco incluso nella raccolta è il recentissimo Nitro, da poco uscito a prezzo pieno, ambientato in un futuro postnucleare dovrete indossare i panni di un Clint Eastwood mutante (o di Stallone oppure di...) per affrontare tutta una serie di corse all'ultimo sangue, grazie ad un'ottima realizzazione tecnica con uno scrolling decisamente fluido e veloce, e la possibilità di giocare anche in tre contemporaneamente si trattava probabilmente del miglior gioco automobilistico con prospettiva



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aerea, almeno fino all'uscita di Supercars II... Peccato solo per la mancanza dell'eccellente introduzione animata in ray tracing altamente spettacolare, ma d'altronde non c'è nemmeno la maglietta di Beast, sarebbe stato chiedere decisamente troppo!

GLOBALE 86%

WINNING TEAM

Domark

Chissà perché nessuno può soffrire la temibile accoppiata Domark-Tengen, almeno qui in Italia? Basterebbe comunque dare un'occhiata agli ultimi due titoli come Stun Runner e il recentissimo Hydra per comprendere la loro indiscutibile dote nel rovinare irrimediabilmente ogni licenza di famosi coin-op, tralasciando comunque questi dolorosi discorsi polemici veniamo pure alla raccolta in questione all'interno della quale troviamo cinque giochi che rappresentano probabilmente il meglio dell'intera loro produzione. Cominciamo con KLAX, quando fu presentato venne da molti considerato il più accreditato successore di Tetris, quel giudizio si è rivelato in seguito un tantino eccessivo, questo senza voler assolutamente negare una discreta realizzazione tecnica per un puzzle game dinamico di tutto rispetto (anche se sicuramente non paragonabile a quello che bisogna superare per uscire vivi dalla bolgia di macchine assetate di benzina che invade regolarmente la mia tranquilla via nelle ore di punta, quello comunque si chiama klaxon...). Anche APB se non ricordo male si guadagnò non pochi apprezzamenti e addirittura lo Star Player, nel gioco impersonificherete un poliziotto senza mezze maniere nella quotidiana lotta contro i malviventi della strada alla guida della propria auto di pattuglia, mi raccomando di azionare la sirena solo quando veramente serve... E cioè, proprio come fanno tutti i veri poliziotti italiani, quando a casa hanno buttato la pasta! E' quindi il turno del gioco con il nome più lungo della storia degli arcade (almeno per il numero di parole) ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS, anche in questo caso non posso fare altro che apprezzarne la buona fattura con la quale è realizzata la conversione di un piacevole shoot-em-up isometrico molto simpatico e soprattutto giocabile da due giocatori contemporaneamente.
Passiamo quindi a VINDICATORS che risulta essere indubbiamente il titolo meno esaltante, anche se potrebbe ugualmente interessare tutti i fan di Commando o Ikari Warriors con uno sparaefuggi a

scorrimento verticale nel suo complesso poco più che mediocre. Chiudiamo il tutto con CYBERBALL, una più che soddisfacente simulazione sportiva di football americano futuristico, non troppo veloce, ma abbastanza immediato e divertente; nel complesso quindi nessun titolone di gran richiamo, ma neppure bidonate galattiche alla stregua di Dragon Spirit, Xybots o il già citato Stun Runner, tutto sommato potrebbe anche valere i suoi soldi.

GLOBALE 75%

POWER UP

Ocean

Da non confondersi assolutamente con l'omonima raccolta della Impressions recensita nel numero scorso contiene invece almeno tre titoli di gradissimo livello. Partiamo comunque con il mediocre ALTERED BEAST conversione ad opera dell'Activision dell'omonimo coin-op, graficamente indisponente con una pessima animazione e una giocabilità limitata poteva piacere solo ai fanatici dell'originale o a tutti coloro che ogni tanto apprezzano imbestialirsi per nulla. Il livello sale decisamente con lo strepitoso RAINBOW ISLAND di cui vi ricordo la strascicata polemica fra Firebird e Ocean per ottenerne i diritti, trattandosi di una conver-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sione perfetta di un gioco già di per sé divertentissimo non può che essere un vero capolavoro, e come tale caldamente suggerito a tutti, rigorosamente necessario invece per gli amanti dei giochi tondi (vedi Bubble Bobble, New Zealand Story o l'imminente Toki). Il livello rimane buono con l'eccellente sparaefuggi spaziale della Rainbow Arts chiamato X-OUT, sostanzialmente è il solito clone di R-Type, ma realizzato con tutti i crismi necessari per renderlo ugualmente qualche cosa di diverso, anche in questo caso un gioco molto importante da possedere. La nota più dolente è invece sicuramente costituita dall'attesissima conversione di CHASE HQ, l'esito finale è purtroppo ancora ben delineato nei nostri angosciosi ricordi (insieme ai vari Power Drift, Turbo Out Run e lo stesso SCI, in perfetta sintonia con il qui presente predecessore) con quella macchinina piccolina in mezzo allo schermo e la giocabilità pressoché nulla, peggio di così ci poteva essere solo la versione per il Commodore 64... A completare la raccolta contribuendo in modo del tutto non trascurabile ad incrementarne notevolmente il valore globale troviamo l'incommensurabile TURRICAN, con il secondo episodio uscito da poco non credo ci si possa ugualmente permettere di lasciar scappare un gioco che anche in questo caso deve essere definito storico. Per trarre brevemente le conclusioni ci sono sicuramente due benemerite schifezze, ma anche tre giochi di notevolissimo spessore che meritano fuori d'ogni discussione d'essere posseduti.

GLOBALE 90%

BIG BOX

Beau Jolly

Come intuibike dallo stesso titolo si tratta effettivamente di una vera cascata di programmi, prodotti per la maggior parte dall'Infogrames o etichette affiliate. Cominciamo con CAPTAIN BLOOD, un'ormai datata avventura spaziale vettoriale che allora riscosse un notevole, successo, ma erano più di quattro anni fa. KRYPTON EGG invece è l'ennesimo clone di Breakout (o di Arkanoid che a dir si voglia) privo di pregi o difetti eccessivi, piace a chi piace quel tipo di giochi. HOSTAGES è stato forse il primo vero successo della casa francese, ambientato in un ambasciata all'interno della quale sono custoditi dei progetti segreti dovrete affrontare numerose fasi fino al compimento della vostra missione. SAFARI GUNS altro non è che il solito Operation Wolf in versione da jungla, parteciperete ad una battuta di caccia grossa nel cuore dell'Africa equatoriale. In BOBO dovrete vestire i panni di un frenetico cameriere alle prese con un branco di clienti tutt'altro che pazienti mentre PURPLE SATURDAY DAY, anche lui piuttosto vecchiotto, è un atipico multievento spaziale con quattro gare abbastanza particolari, ma niente di entusiasmante. Di notevole "interesse" può invece risultare TEENAGE QUEEN, uno strip poker ottimamente disegnato che vi farà sicuramente perdere la testa, e le mutande... Al gioco, s'intende! Tralasciando l'insipido BUBBLE+, voglio invece spendere due parole per TINTIN ON THE MOON che nonostante sia composto di due sole fasi che si ripetono, delle quali la prima assolutamente ridicola, non era poi così male come poteva sembrare. Chiudiamo il discorso con quello che è indubbiamente il titolo più forte: JUMPIN' JACK SON, ottimamente realizzato e molto divertente vale sicuramente la pena d'essere preso in considerazione. In definita come avrete già capito si è voluta sicuramente preferire la quantità alla qualità, può essere una scelta...

GLOBALE 69%

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAT™

THE ANTI CUTE STRIKES BACK!

HE'LL BE LOOKING FOR TROUBLE ON YOUR AMIGA AND ST.

IMAGE WORKS IRWIN HOUSE 118 SOUTHWARK STREET LONDON SE1 0SW

TEL: 071 928 1454 FAX: 071 583 3494

LEADER

FOURSFIELD
©1991 TARANN LTD

IMAGE WORKS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN JAPAN

Carissimi lettori sono spiacente d'informarvi che Shintaro ha ripreso nuovamente a fare i capricci, dice che se non gli pubblicano la sua fotografia con il vestito da Samurai in copertina si rifiuta di fare il suo articolo... Alla fine di una lunga discussione siamo fortunatamente riusciti a convincerlo ad adempiere al suo dovere dicendogli che anche Suzi Uki voleva una fotografia sulla copertina vestita così come mamma l'ha fatta, ma anche in quel caso non è stato proprio possibile accontentarla, un vero peccato...

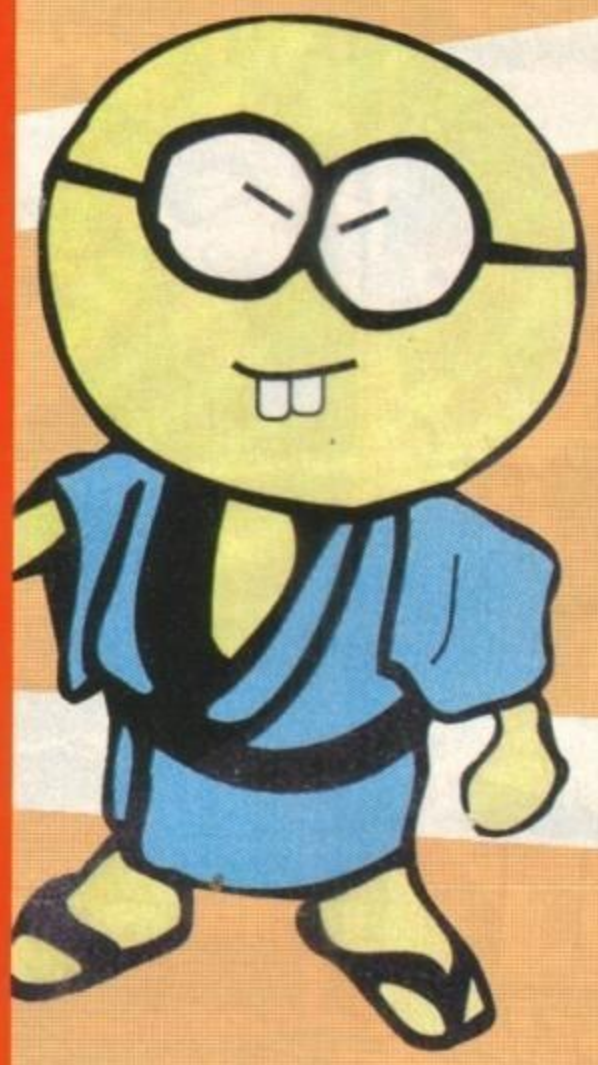
Minasama Yokoso, questo mese mi piacerebbe molto cominciare con il menu di una romantica cenetta a lume di candela con la libidinosissima Miss del Monte Fuji, anche se ovviamente il piatto forte andava consumato in un'altra stanza... Ehm, ma no Suzi, non hai capito nulla, dicevo che voglio spostare il Super Famicon in camera da letto perché mi hanno assicurato che mediamente si ottengono dei risultati molto migliori, lo so che tu preferisci giocare appesi al lampadario a testa in giù, ma lo sai che dopo un po' mi gira la testa... Vi rimando comunque ad uno dei prossimi articoli per il racconto delle mie piccanti avventure amorose (è un gran sognatore, ma tutto sommato non è un cattivo ragazzo, ndMax) per cominciare subito da quella che è indubbiamente la console più forte del momento: il Super Famicon. Il primo gioco di cui voglio trattare è Ganbare Goemon che tradotto grossolonamente significa "buona fortuna Goemon" oppure "rompiti una gamba Goemon" oppure "picchiali da parte mia Goemon" oppure ancora "se ti capitasse di incontrare una ragazza con i capelli rossi e gli occhi verdi mentre vai a giocare a bowling dille che ti chiami Goemon e baciala appassionatamente", ad ogni modo dopo questa breve lezione di giapponese applicato passiamo pure al gioco. Il protagonista è un samurai (guerriero giapponese dal sangue nobile, maestro nei combattimenti con la spada, con uno spiccato senso dell'onore e tutte quelle altre qualità che invece mancano a Shintaro) che come nella sua precedente incarnazione per il Nes dovrà affrontare le mille insidie del Giappone medioevale attraversando foreste, campagne, cimiteri, villaggi e via dicendo per salvare le solite principesse rimbecillite che nella vita riescono solo a farsi catturare dal consueto malvagio di turno; nella sua impresa potrà essere coadiuvato da un certo Ebisumaro (che significa "se ti capitasse di incontrare quella stessa ragazza con i capelli rossi e gli occhi verdi non dirle assolutamente che ti chiami Geomon o tantomeno Ebisumaro") che a quanto pare sembra essere un vero ninja a tutti gli effetti (spia giapponese che agisce nell'ombra, impareggiabile con le armi da lancio e figura assolutamente misteriosa, almeno quanto le presunte avventure erotiche di Shintaro). Superfluo aggiungere che la grafica dovrebbe essere come al solito strepitosa mentre è curioso come nel modo a due giocatori sia possibile combinare i due eroi insieme (ti prego d'evitare di dirci come...) in modo da raddoppiare la loro potenza distruttiva. Passando al secondo titolo di questo mese vi parlerò di Ultraman ispirato all'omonima serie televisiva che qui da noi riscuote così tanto successo... (avete presente quegli stupidissimi telefilm che in Italia andavano di moda parecchi anni fa con un sacco di ebeti vestiti da pagliacci che saltano come matti prendendo a calci degli squallidissimi mostri di gomma? Quelli!). Si tratta comunque del solito picchiaduro con molteplici mosse che non sto nemmeno a dirvi come si chiamano perché so già che poi Max mi prenderebbe in giro per i loro nomi... Chi io? Solo perché assomigliano alle posizioni del Kamasutra, figurati! Chiudiamo quindi il discorso Famicon con una manciata di simulazioni sportive, più precisamente: Super

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-ROM PER IL FAMICON?

A quanto pare sembra proprio di sì e sinceramente non riusciamo nemmeno lontanamente ad immaginare cosa ne potrebbe saltare fuori (o meglio riuscire riusciamo, ma non riusciamo a crederci!), ad ogni modo secondo alcune fonti ben informate si tratterebbe addirittura di una clamorosa collaborazione fra due veri colossi come la Nintendo e la Sony! Per adesso non c'è ancora niente di sicuro, ma la notizia pubblicata da un autorevole quotidiano economico giapponese non è stata ancora smentita.
Ne risentirete sicuramente parlare...



SISTEMA INTEGRATO

Non è un certamente un problema di importanza capitale, ma la collocazione della propria console può non sempre essere quella più soddisfacente. Proprio per questo la Philips propone il Discovery presentandolo come un rivoluzionario televisore-monitor con una particolarissima forma ad elmetto che sinceramente non sono riuscito a visualizzare (tradurre dal giapponese non è sempre troppo facile), mentre la Victor ha da poco presentato al prezzo di 400 sterline il Mezzo A1 che oltre al monitor televisore dispone addirittura di un impianto stereo incorporato, anche in questo caso staremo a seguire eventuali sviluppi.

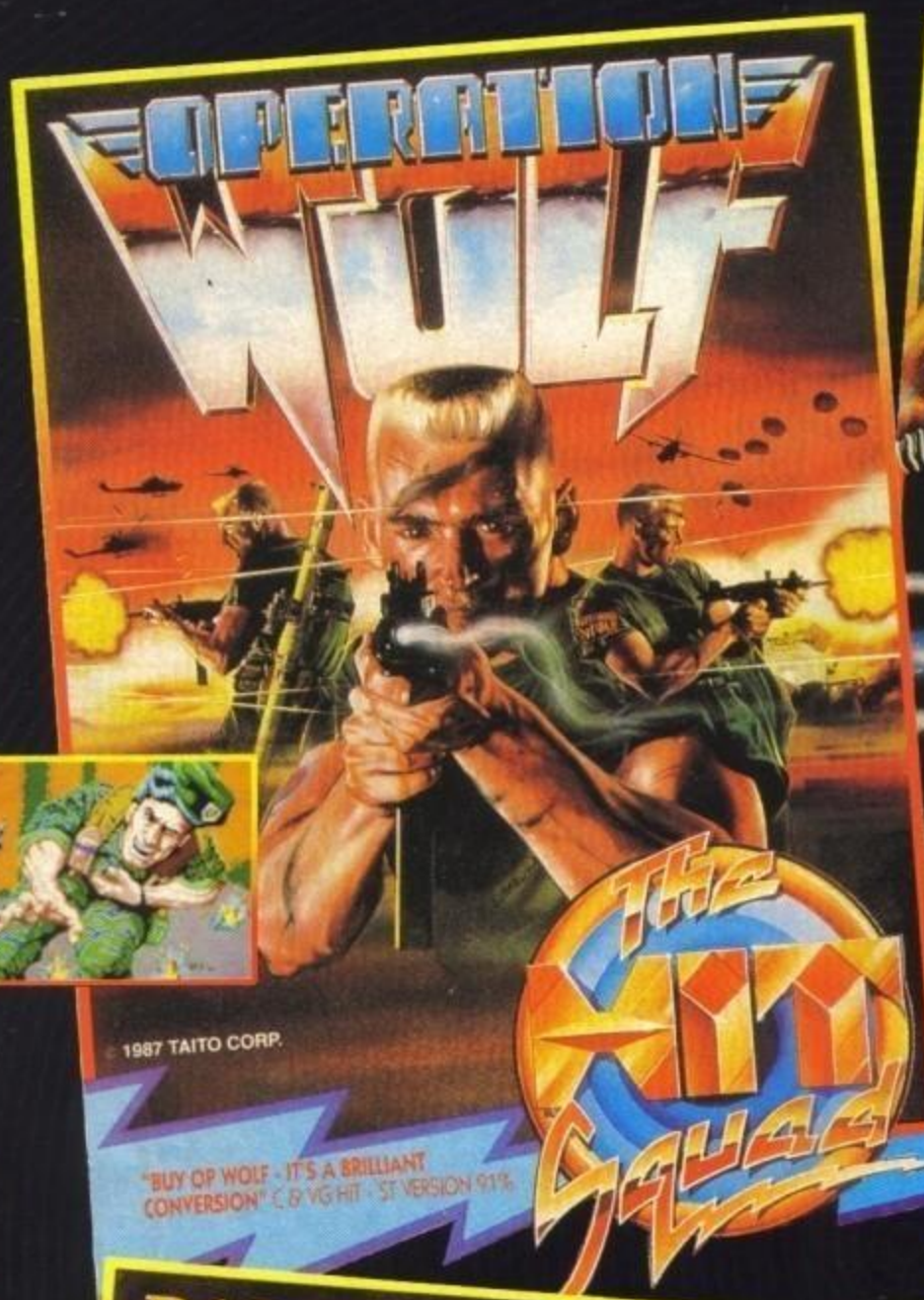
Professional Baseball, Ganba League, Super Ultra Baseball (Super Mega Ultra Iper... E diamoci un taglio, alla fine è sempre la solita zuppa!), Pro Soccer (che dovrebbe somigliare a Kick Off), Augusta National Golf Game e Jumbo Ozaki's Hole in One.
Arriviamo così al Megadrive, dopo avervi parlato per mesi di Shining & Darkness (lo sappiamo!) non mi sembra esserci un altro gioco che possa ritenersi ugualmente importante e atteso, l'unico potrebbe essere Nadia of the Strange Sea (anche questo mi sembra d'averlo già sentito mi auguro di non dover arrivare alla nausea anche questa volta). Quest'ultimo è basato sulla serie televisiva di cartoni animati e la Namco assicura che non mancherà proprio nulla e tantomeno le scatenatissime ragazzine in bikini; altro titolo di particolare interesse potrebbe rivelarsi l'ottimo Dick Tracy ben diverso dalle varie conversioni per computer... Già recensito, vai pure avanti... L'ultimo gioco per il quale voglio spendere un paio di parole è Sonic the Hedgehog, il personaggio ricorda moltissimo il gatto Tom, celebre nemico di Jerry, solo che il fatto che viva sottoterra mi fa pensare che sia invece una talpa, senza dimenticare che il nome significa porcospino, boh, vedremo di risolvere questa confusione zoofila in un prossimo futuro e passiamo al Game Gear.
Per il portatile Sega il titolo indubbiamente di maggior risonanza è Mickey Mouse-Castle of Illusion che si pensa possa bissare gli straordinari risultati delle due precedenti versioni, per il resto vi nomino brevemente Gear Stadium (l'immancabile baseball), Magical Rizzle (dagli autori di Bubble Bobble) e Devilish (clone di breakout).
E' quindi il turno di tornare alla Nintendo per parlare del Pc Engine. Se proprio dovessi scegliere un gioco fra tutti vi direi Quiz-All Over the world (fortuna che ognuno è libero di scegliere quello che vuole!), come dice il titolo dovrete rispondere ad una moltitudine di domande (1200 di cui alcune con dialogo) che spaziano dalla cultura generale ad argomenti più specifici. Sempre su Cd-Rom dovrebbe uscire Road Sports e Ultra Box 4 contenente per l'appunto quattro giochi di cui almeno uno si prospetta piuttosto provocante (quando gli si illuminano gli occhi e fa quella risatina ebete significa senza ombra di dubbio che devono esserci delle fanciulle seminude, ndMax).
Come di consueto chiudo con il Game Boy (chiudere la bocca mai?), per prima cosa vi dico che adesso è verde e nero (notizia di Shintaro: notizia non attendibile!) mentre per quanto riguarda i nuovi giochi cominciamo con Family Jockey, conversione di un famoso gioco per il Nes nel quale dovrete balzare in sella ad uno scalpitante purosangue per affrontare le corse ippiche, ovviamente come tutti i purosangue è un tantino pigro e così a volte ha bisogno di una frustatina per andare più veloce, le ultime parole per Burger Time Deluxe che si rifà al mitico gioco (in cui ero senza presunzione un maestro, ndMax) nel quale siete un indaffaratissimo cuoco e dovete camminare sui vari ingredienti per fare i vostri succulenti panini. E con questo come prevedibile mi avete fatto venire fame e quindi mi separo languidamente da voi per farmi un bello spuntino, lo sapete che nel 1970 un texano riuscì ad ingoiarsi 255 pesci vivi di fila, devo ammettere che non c'è male, come antipasto! Di conseguenza Sayonara a tutti, non si parla con la bocca piena!

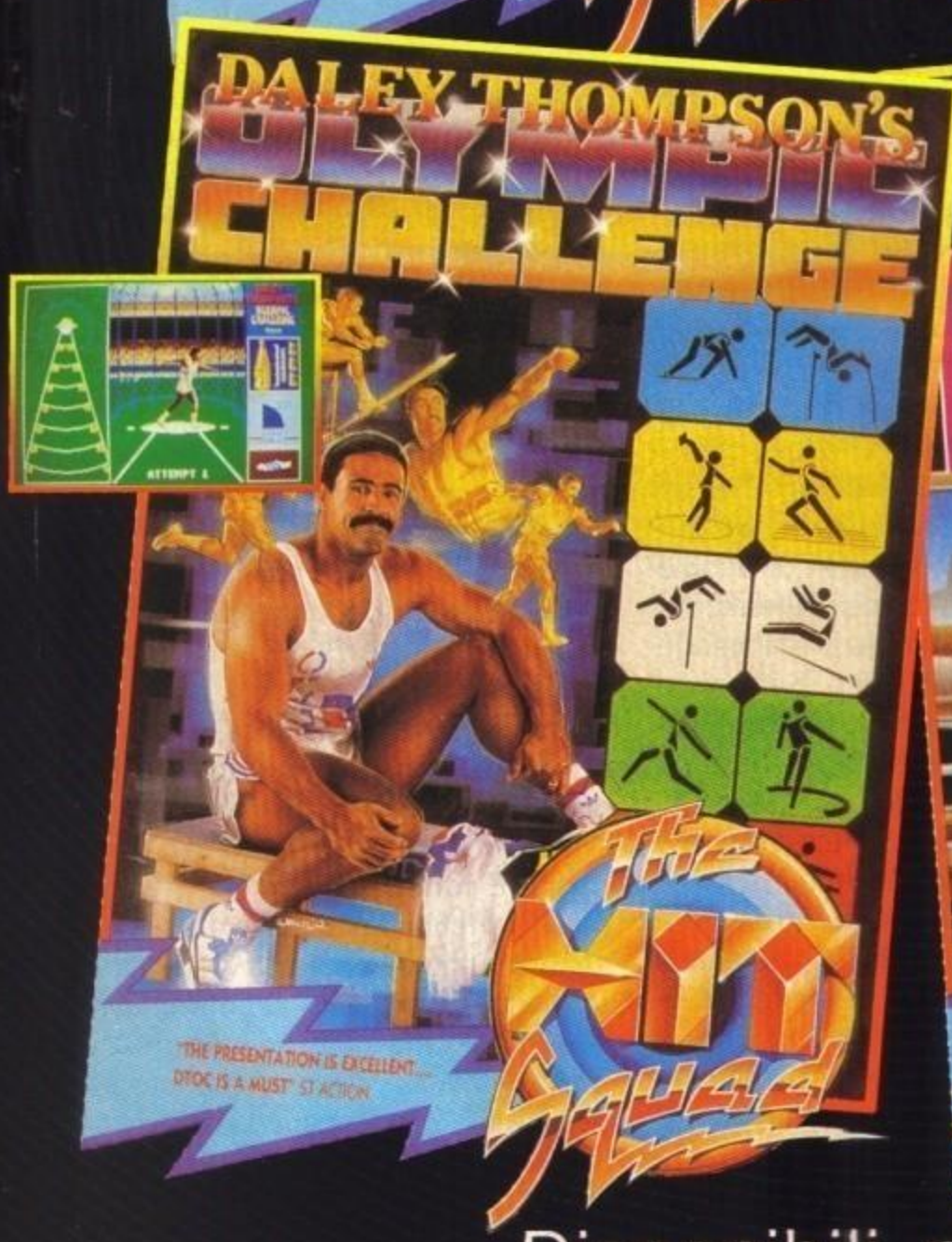
Tr. MAX

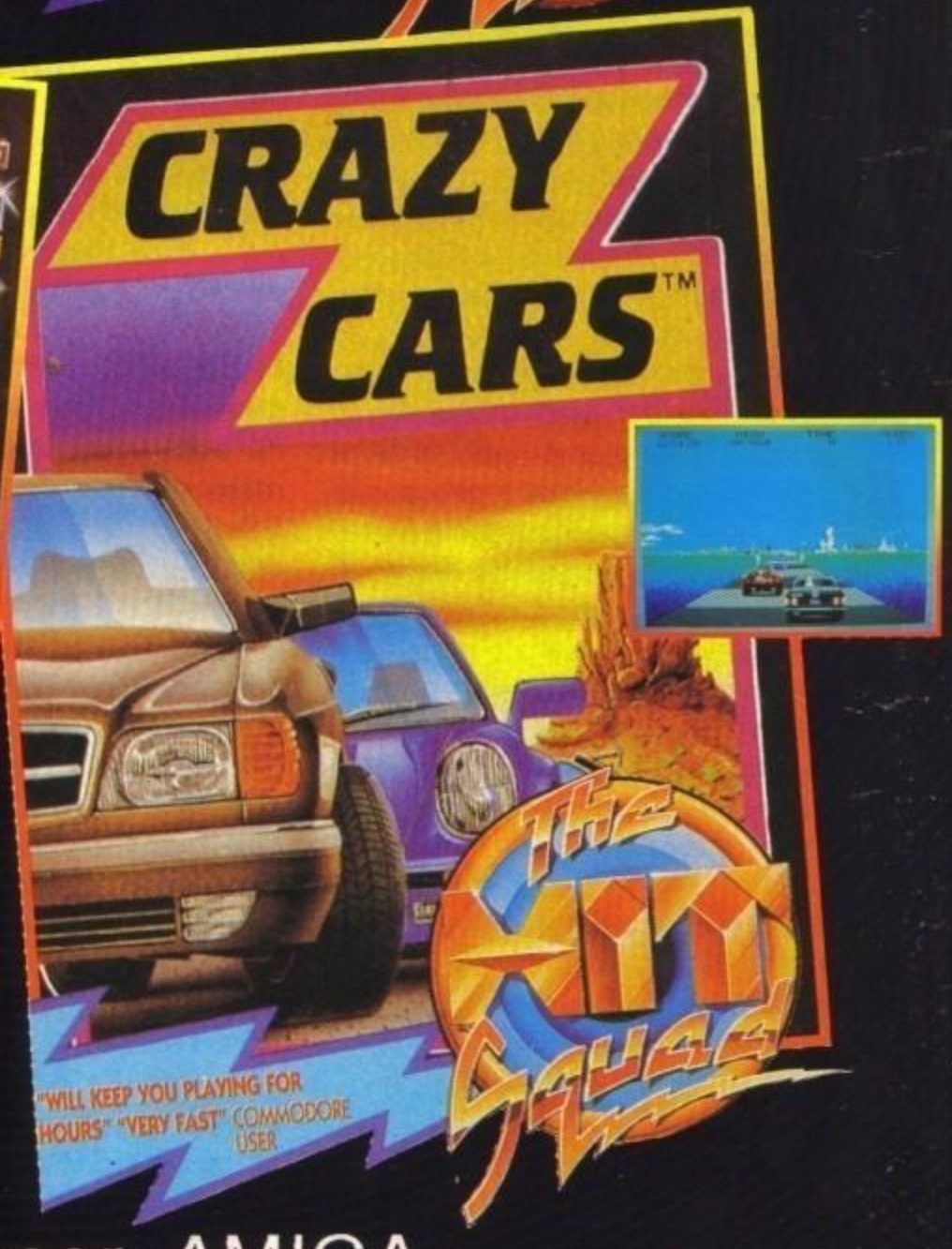
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







Disponibili per AMIGA

Lit. 19.500

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Non c'è due senza tre, dice il proverbio, e infatti eccomi ancora qui per il terzo mese consecutivo ad occuparmi della sempre più abbondante posta, sempre in attesa che colui che deve torni ad occupare quel posto che gli compete. Nel frattempo ho notato che qualche d'uno ha segnalato una preoccupante diminuzione dello spazio della posta, per quanto mi riguarda vi posso solo assicurare il massimo impegno e ve ne dò ora una prova tangibile con una quarta pagina che da questo mese dovrei essere riuscito a strappare a quel tirchione di Stefano, ma non voglio dilungarmi oltre e quindi diamo pure inizio allo spettacolo...

CURATE UT VALEATIS

"Da'colli Euganei

Latrones Ludorum Machinae redactioni salutem plurimam dicunt.

Qui nel regno del silenzio, nelle caverne sotto il mondo,
Sui grandi altari neri scolpiti in pietre scagliate dagli dèi,
Dove il fumo plumbeo serpeggia offuscando misteriosi bagliori porporini,
E le ombre di mondi al di là dei nostri scendono sui sogni,
Di fronte alle porte dell'universo, risale il frutto possente
Che sgorga ai piedi di Ykcir, nello splendore di un sogno.

Dopo questo tributo al Novello Curatore della Suprema Rubrica (Ykcir=Ricky), nonché incorati dal lusinghiero giudizio sulla nostra precedente epistula dal Beato Massimo, torniamo a scrivervi.
Rimembriamo con cuore nostalgico le trascorse stagioni, quando sommamente dilettevole era la lettura della Suprema Rubrica, quando vari erano i temi trattati dalle missive che ivi comparivano; adesso non esistono discrepanze fra le questioni trattate in una pubblicazione e le argomentazioni trattate in quella successiva; le discussioni vertono, mese dopo mese, sugli stessi temi: la Filibusta (o pirateria che dir si voglia), la consolefobia (scusate l'uso di un vocabolo così barbaro), la nostalgia per i vecchi elaboratori.

Solo uno, in questi tenebrosi giorni, osò ribellarsi a tanto tedio: questi è il Dr. Yulla (nome barbaro di etimo incerto). Te, che su tenebre fonde per primo levasti la face del vero e a l'uomo insegnasti i veraci beni de l'esistenza, te seguiamo, decoro ed onore de l'italica gente, fissando dei piedi lo stampo del tuo passo divino su l'orme sicure.
Concludendo, auspichiamo che in futuro codeste pagine possano ospitare missive cariche di quello spirito che permeava i prigenii fogli di codesta rivista.
Curate ut valeatis".

Latrones
(Cui si aggiunge con le medesime argomentazioni anche Ivan Le Survaivant)

O sublimi interlocutori del mio laborioso operato, a voi rivolgo tali pregnanti parole al fine che possano solennemente risvegliare nei vostri animi quell'antica fiaccola che un tempo permeava le vostre pergamene, come altrove dissi la mia essenza è quella di mero timoniere, la rotta è vostro dovere impartirmela affinché possa anch'io cingermi un giorno il capo con il ramoscello di mirto.

QUESTIONARIAMENTE

"Cara redazione di TGM,
oltre ai soliti complimenti vorrei proporvi un accorgimento con il quale rendere la rivista ancora più bella e completa, perché non preparare una sorta di "intervista" a tutti noi lettori in modo da poter partecipare sempre più più attivamente alla sua conduzione, sarebbe di utilità per entrambi..."
Pera

Innanzitutto mi devo scusare con il gentile lettore per aver cambiato le parole, il problema è che ho letto il tuo dischetto (l'hai fatto tu il gioco?) ormai parecchie ore fa e quindi m'è rimasto impresso solo il senso che mi auguro di aver bene interpretato. Come comunque avrai già avuto modo di veder nel numero scorso per questa volta ti abbiamo anticipato proponendo per l'appunto tutta una serie di quesiti inerenti la nostra rivista e i suoi possibili sviluppi futuri all'interno di un importante questionario (che vi preghiamo ancora una volta di completare, qualora non l'aveste ancora fatto). Ci sembra infatti molto importante dopo tanti anni avere fra le mani una testimonianza tangibile del vostro pensiero in modo da conoscere in tempo quanti condividete la strada da noi intrapresa oppure quanti si dissociano per alcune scelte di fondo. In tutto questo discorso si va ad inserire anche il discusso problema console che abbiamo per il momento rimandato; anche se, a giudicare almeno dalle vostre lettere, sembra essere ormai abbastanza appianato in considerazione di quello che ci sembra essere un equilibrio stazionario ormai raggiunto nel suo complesso abbastanza equo per tutti, attendetevi comunque entro pochi mesi un resoconto sugli esiti ed eventuali sorprese... Chissà!

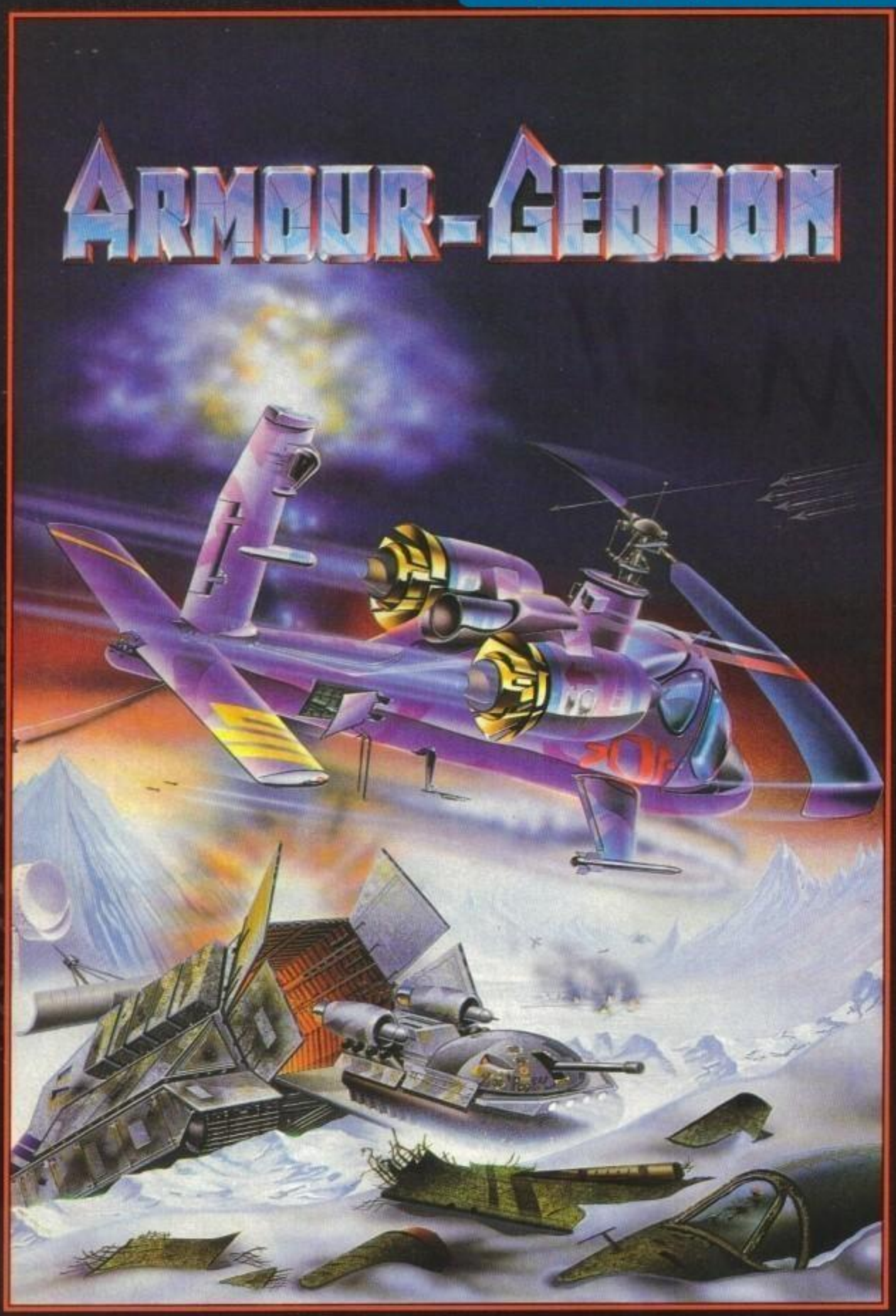
CHIEDERSI IL PERCHE'... SEMPRE

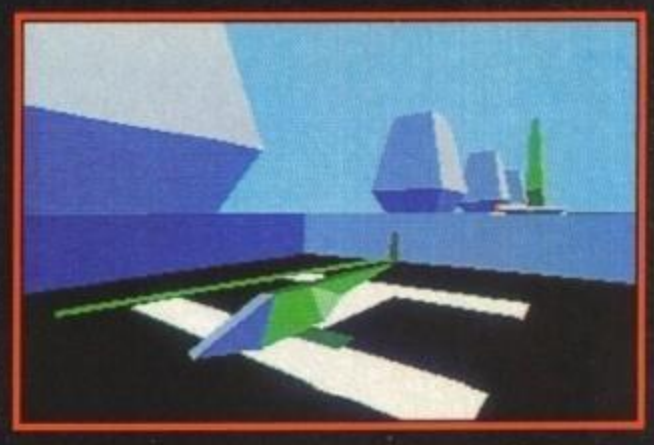
"Spettabile redazione di TGM,
chi vi scrive è un possessore di un Amiga 500 che compra regolarmente i videogiochi originali; non che sia da lodare questo gesto (ci mancherebbe), ma io conosco amici e compagni di scuola che comprano e vendono giochi pirata, e soltanto una piccola percentuale di loro acquista regolarmente giochi originali. Io trovo che ciò sia molto ingiusto (oltre che illegale) da parte loro nei confronti dei programmatori, che dopo aver a lungo faticato vedono il loro lavoro andare in fumo. Ed a proposito di questo vorrei raccontarvi un fatto: nel mese di Giugno scorso comprai il mitico Turrican e ci giocai per molte settimane durante il tempo libero. Questo fino a quando (era inevitabile) lo terminai. Ero contento e mi ero divertito molto perché dopo le numerose difficoltà di ogni livello lo avevo finito. Qualche giorno dopo la notizia uscì per caso durante un discorso con un mio amico il quale per niente sbalordito mi disse che anche lui lo aveva terminato grazie ad un disco pirata con il trainer (armi, energia e vite infinite!!!).
Credo che non parlerò più di videogiochi con quel ragazzo, mi chiedo come si possa essere soddisfatti d'aver concluso un gioco privato di ogni difficoltà e imprevisto..."
Christian Congiu di Roma

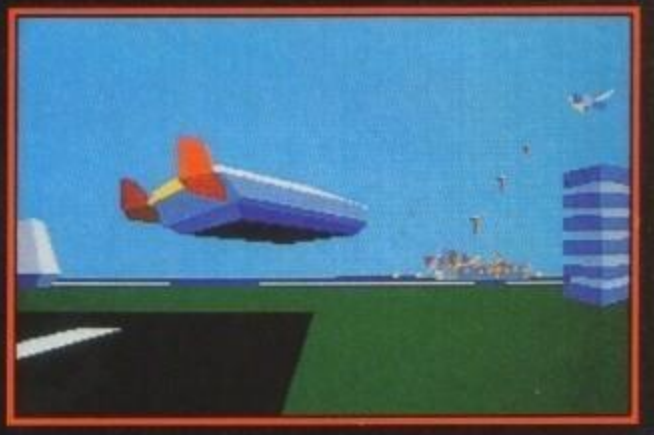
Ti confesso che la tua lettera mi ha molto colpito, mi ha colpito perché conosco parecchie persone che hanno centinaia di giochi e nessu-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







ARMOUR-GEDDON

Post-Olocausto: un'entità di potere impazzita vuole controllare il pianeta terra. Essa sviluppa un fascio d' energia che intende proiettare sulla terra.

Tu selezioni e controlli fino a sei diversi veicoli tutti in una volta in una corsa contro il tempo per scovare e distruggere le linee di potere nemiche ed eventualmente eliminare il generatore di potenza.

Costruisci il tuo arsenale raccogliendo le risorse nemiche per aiutare lo sviluppo e creare il tuo nuovo sistema bellico.

Il gioco offre una sofisticata opzione due giocatori che rende il combattimento testa a testa ancora più veritiero.

ARMOUR-GEDDON : strategia e simulazione unite alla perfezione.

Screen Shosts dalla versione Amiga.

Disponibile da Febbraio per Amiga a L. 49.000

LEADER

·DISTRIBUZIONE·

PSYGNOSIS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

no con il quale giochino seriamente, mi ha colpito perché mi hai fatto riflettere su come anche nel mondo dei videogiochi, così come nella vita, si corra il rischio di rincorrere invano una sfilza interminabile di dischetti azzurri con la loro etichetta appiccicata sopra, il tutto senza magari nemmeno rendersi conto del motivo. Vorrei che voi tutti ci pensaste seriamente almeno per un momento, e badate bene che non sto parlando del solito problema della pirateria, mi riferisco ad una frenesia insaziabile, per non dire ingordigia, di novità apparentemente sempre più luminose, sempre più esaltanti, ed è così facendo trascuriamo la vera realtà senza riuscire a goderci il presente. La vita sotto certi aspetti è un'affannosa rincorsa di "sensazioni forti", quelle di cui troppo presto ci si abitua e ci stanca, ma di cui è impossibile far senza, non corriamo il rischio di essere talmente veloci da oltrepassarle senza nemmeno accorgercene... (Scusate il tono patriarcale, m'è venuto così).

SITUAZIONE DISPERATA?

"Carissima redazione di TGM,
vi scrivo unicamente per sfogarmi con qualcuno, qualcuno che ho sempre considerato come un amico, la vostra splendida rivista.
Vi racconto la mia storia: ho 14 anni, e frequento il primo anno del Liceo Scientifico. La tragedia è scoppiata allo scadere del primo quadrimestre, con la consegna della pagella: un vero disastro!
Fino a quel momento avevo due grandi passioni: il mio Amiga, regalatomi come premio di promozione al Liceo, e il patronato (penso che ti riferisca all'oratorio, ndR) che frequentavo tutti i pomeriggi.
Ora, invece di scrivervi con il C1 Text, vi scrivo a mano, e potete ben capire il perché. In aggiunta vado a ripetizione di ben tre materie (latino, matematica e inglese), con risultati pressoché nulli e una drastica riduzione del tempo speso con gli amici.
Ogni tanto per consolarmi, e per non farmi vincere dalla solitudine, vado a casa di un mio amico amighista, ma ottengo solo di essere ancora più triste per la perdita del mio computer. Potrà sembrarvi strano, ma io volevo bene a quella macchina, ed ogni tanto piango per la sua perdita, spero solo temporanea, visto che i miei genitori non l'hanno ancora venduta.
Aggiungo che per me ormai non c'è più speranza di essere promosso e probabilmente verrò bocciato a Giugno.
Continuate così."
Mattia Porro

Innanzitutto confido che in questi ultimi mesi che hanno seguito la spedizione della tua lettera la tua situazione scolastica sia potuta migliorare, in ogni caso dopo averti dimostrato tutta la solidarietà possibile con la pubblicazione ti espongo anche il mio parere personale in argomento. Alla mia veneranda età (20 anni appena compiuti) ho più volte dovuto sopportare i rimproveri dei genitori (e li sento tutt'ora) riguardanti quella che senza voler passare dalla loro parte è effettivamente la nostra unica attività (almeno nella maggio parte dei casi); io non posso sapere se sia stato giusto o meno sottrarti il computer, tutto quello che posso dire è che di fronte ad una situazione scolastica traballante ci deve necessariamente essere un qualche cosa che "non funziona" come dovrebbe (visto che da come scrivi mi sembri un ragazzo intelligente e assolutamente normalissimo, anzi gli errori ortografici sono decisamente sotto la media!), è ovvio quindi che i genitori intervengano dove possono intravvedere un maggior dispendio di tempo (e non è affatto detto che questo risulti poi positivo), tocca quindi solo a te dimostrare loro che il problema di base non è costituito da uno spropositato utilizzo del computer (cosa che secondo me, se devo essere sincero, può distrarre non poco dai propri impegni scolastici), ma da altre componenti che avviandoti a diventare una persona matura dovresti cercare di identificare e risolvere.

TGM IN ROSA: FRA IL DIRE E IL FARE C'E' DI MEZZO IL MARE

"Affettuosissima redazione di TGM,
per prima cosa vi voglio ringraziare per avermi pubblicato per ben due volte all'interno della posta brevis, indipendentemente da come vadano a finire le mie future altre lettere mi saprò rassegnare e dire con orgoglio: comunque vada, io ci sono stato!
Vedete io ritengo TGM, non una semplice rivista, ma un'amica. Per questo ho deciso di allontanarmi un attimo dai soliti argomenti per affrontare con voi un mio problema personale a cui tengo molto. Veniamo al dunque: da circa tre anni vado dietro ad una ragazza di 16 anni (io ne ho 17); è alta, bruna e semplicemente fantastica! Certo, ho già avuto qualche storia con altre ragazze, ma mai nessuna era riuscita a mettermi in imbarazzo, o tantomeno a farmi battere il cuore a 7 battiti il secondo (roba da collasso cardiaco): lei invece sì! Il problema poi è che la vedo solo d'estate perché lei abita a Milano mentre io a Torino, ma ogni volta che ci incontriamo nessuno dei due ha il coraggio di fare il primo passo. Vi giuro che non ce la faccio più, l'attesa è struggente! Vorrei il giudizio di voi più esperti in materia, mi devo dichiarare? Le devo offrire dei fiori? La devo violentare?"
Marko Moniaci

Non idea di come accoglierete l'inserimento di una simile lettera, ben poco attinente alla materia, ad ogni modo ho pensato che un tentativo si poteva anche fare, tutto sommato i videogiochi possono essere anche un motivo di aggregazione far i due sessi, non vi pare? Comunque sia caro Marko tu ti rivolgi a chi è più esperto di te, e fai bene; non per nulla sono conosciuto in tutta la penisola (e ben oltre i suoi confini) per le mie funamboliche imprese amorose (non sapete quant'è bello poter scrivere tutto quello che volete, sempre che non mi revochino l'incarico...), veniamo quindi alla risposta: per prima cosa ti sconsiglio vivamente l'ultima ipotesi (decisamente troppo drastica), in secondo luogo poco più sotto leggerai la personale dichiarazione di un altro lettore che potrebbe esserti utile (ovviamente non devi copiarla, ma solo trarne qualche spunto), in terzo ed ultimo luogo l'unico consiglio di cuore che ti posso dare è quello d'imparare ad essere meno titubanti, provare a lanciarsi qualche volta, anche se proprio ci sente bloccati... Questo non vuol dire fare l'imbecille (o almeno non solo quello), specie se in contrasto con il proprio carattere, ma evitare nel maggior parte dei casi di ritrovarsi in una situazione come la tua nella quale non si riesce a liberarsi da un rapporto di semplice amicizia ormai consolidato. Sono comunque sicuro che quest'estate riuscirai a prendere in mano la situazione, (o almeno me lo auguro, anche perché dalla foto che hai inviato mi sembra di vedere che hai due occhi, due orecchi, un naso e addirittura una bocca!), se proprio sei disperato falle leggere la tua lettera sulla rivista e ti posso garantire un bell'effetto, anche perché ti renderai perfettamente conto che se lasci passare ancora del tempo senza deciderti corri solo solo il rischio che qualche d'un altro te la porti via senza troppi complimenti (le donne...), e in quel caso il rammarico sarebbe terribile, te lo assicuro! Già che ci siamo, visto che hai detto che abita a Milano, perché non mi mandi il suo indirizzo che vedrò che cosa si può fare... Ovviamente stavo scherzando, ricordati però di queste mie parole frutto della sopracitata incomparabile esperienza personale (l'importante è esagerare): molto meglio un tentativo fallito che un insostenibile rimpianto per non averci almeno provato!

A proposito di "gra...fiche" (ancora lei, è incredibile! NdR) vorrei aprire una parentesi. Sul numero 13 di TGM a pagina 86, nell'ultima foto dell'articolo compare una soave creatura, ma soave è troppo riduttivo. Ma chi è!?! Vista così mi fa letteralmente impazzire, è bellissima, stupenda, e...che gambe!!! Vi prego, datemi il suo indirizzo, anzi se potete fatele leggere queste poche righe (grazie): Cara signorina, anche se solo da una foto, io sono rimasto colpito dalla Sua persona; sei (sempre che possa darti del tu) stupenda, con la tua chioma biondissima che cela indubbiamente il più dolce degli sguardi, hai due gambe da pubblicità, sei meravigliosa. Spero non te la prenderai se ti dico questo, ma ne sentivo la necessità. Io non so nulla di te, ma già mi sembra di conoscerti da una vita, ti prego dimmi qualche cosa di te, almeno il tuo nome... Un saluto affettuoso ed un bacio innocente."
Alberto Pilot

Hai ragione per quanto riguarda la Toyota Celica che è Turbo GT 4WD e non GT4 come ha scritto quel beota di Max nella recensione, colpa dello stress... Per quanto riguarda invece la tua richiesta non posso proprio assecondarla, ti ricordo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

comunque che a volte le apparenze ingannano... In compenso il tuo metodo d'approccio funziona che è una bomba, ho distribuito in giro un sacco di volantini e ti assicuro che andava tutto bene, peccato però per la storia del bacio innocente...

Nota di Stefano Gallarini. La ragazza in questione si chiama Marina, fa la ballerina ed è molto carina! Si tratta in vero della ragazza convivente di mio fratello e quindi per quanto riguarda le tue proposte... bhe, mandaci almeno una tua foto corredata da misure e numero di telefono, io la passerò a Marina e chissà che non succeda qualcosa... Hey, mi raccomando di non dire niente a mio fratello... ovvio!
Se la vorrai incontrare, comunque, ti posso dare le date dei suoi spettacoli in giro per l'Italia! Buona fortuna!

KICK OFF III?

"Spettabile redazione di TGM,
lascio da parte ogni complimento nei vostri riguardi e della vostra immensa rivista per venire subito al motivo della mia lettera. Chi parla è un grandissimo ammiratore di Kick Off, e in particolare dell'ultimo data disk Final Whistle, il quale pur tuttavia contiene ugualmente alcune evidenti imperfezioni: 1) Almeno un terzo delle rimesse in gioco sono errate, in poche parole l'arbitro è troppo cornuto! 2) Il fuorigioco: prima dell'uscita era stato detto dallo stesso Dino Dini che questo doveva essere concepito in modo un attimino diverso dal reale, ma quando mi sono visto fischiare più di una volta il fuorigioco nella mia metà campo ho capito che forse bisognava riguardare qualche cosina. 3) Avete mai provato a giocare contro un amico in coppa? No?? Beh, allora non provateci neppure in quanto il secondo giocatore non giocherebbe mentre il primo utilizza entrambe le squadre con un solo joystick: impossibile, ma vero! 4)per concludere niente meglio che una bella frittata di tattica: quando la tua squadra rientra per il secondo tempo spesso non ha più la tattica con la quale avevi finito il primo tempo (hai mai visto giocare la Juve di Maifredi? Io da fanatico tifoso ovviamente sì, purtroppo... NdR)..."
Joe & Matt

"Cara redazione di TGM, chi ha detto che Kick Off 2 è il gioco di calcio definitivo? Forse non ci gioca due ora al giorno come noi! C'è assoluto bisogno di Kick Off 3, altro che data disk... All'inizio sembra un gioco di calcio perfetto, poi farebbe bestemmiare anche i santi! Cominciamo con il portiere: si muove in area di rigore parallelamente alla palla in movimento, di conseguenza non è difficile trovarsi al porta spalancata rendendo i gol tutti quanti uguali, per non parlare del fatto che cammini sulla rete ed addirittura sui cartelloni pubblicitari come niente fosse; è poi in grado di parare qualunque cosa che abbia sulla sua traiettoria e parta da pochi metri, mentre le papere sui tiri da metà campo sono ricorrenti respingendo la palla e rimanendo poi immobile, respinge sui piedi dell'attaccante anche i tiri visibilmente fuori dallo specchio della porta... Per non parlare dei giocatori avversari che ne combinano di tutti i colori con le loro ridicole scivolate che finiscono per fare più danni che altro agevolandovi molto spesso, altri giocatori hanno bisogno di flebo ricostituenti, visto che non riescono a stare in piedi... Controllo dei giocatori... Inconsistenza fisica... Tattiche... Calcio d'angolo... I nomi dei giocatori... Le serie minori... Le espulsioni... Per la serie il ritorno dei morti viventi, a volte i giocatori espulsi ritornano nel secondo tempo...
Vogliamo precisare che noi amiamo Kick Off 2, e ringraziamo Dino Dini di averlo creato e la Anco di averlo pubblicato ad un prezzo accessibile (anche loro si ringraziano da soli! NdR), ma pensiamo che i difetti che emergano giocandoci molto siano evidenti. Crediamo che ci siano enormi potenzialità che potrebbero essere pienamente sfruttate solo da un quanto mai auspicabile Kick Off 3!"
Luigi e Marcellone da Mesagne

Cosa posso dirvi, viviamo in un mondo in continua evoluzione (o involuzione che a dir si voglia), non c'è niente che si possa escludere a priori, tantomeno un a mio avviso quasi probabile Kick Off 3, ma bisognerà aver pazienza...

TGM IN VERDE: UN PESCE PER UNO NON FA MALE A NESSUNO

"Competente redazione di TGM,
scrivo a tutti voi, ma in realtà la mia lettera è diretta a rispondere ad una risposta (!) data da Carlo in una risposta della posta Brevis a Riccardo Maria il quale, per chi le fosse persa, contestava ciò che Domenici Luigi affermava rispetto alla pesca. Dunque, io penso che tu abbia un po' travisato il contenuto della lettera, nonostante io ne abbia letto solo uno stralcio, ho potuto constatare come non vada a contestare il pescicidio, quanto la gratuità in sé stessa dell'azione.
Al pesce viene agganciato un amo in gola e viene poi trascinato tramite qual punto di trazione attraverso un elemento semisolido come l'acqua ed infine, come degno corollario, lasciato soffocare. Cosa ne diresti se ti attaccassero... (No! Povero Carlo, va bene che è sempre in ritardo agli appuntamenti, ma non esageriamo! NdR).
La risposta più consueta è che gli animali non sono consapevoli del dolore, si spengono e basta, ma chi l'ha detto? Se un cane si rompe una gamba, guaisce di felicità? Se ad una trota si taglia la coda, si dibatte perché si sente meno impacciata nei movimenti?
A me tutti gli argomenti utilizzati dai caccia pescatori sembrano utopie. Cosa significa che chi ama la pesca non danneggia l'ambiente? Non avete mai sentito parlare di ecosistema? Perché i tonni e i pesci spada stanno scomparendo? Non hanno certo cambiato rotta, come se le mattanze non fossero perpetrate tutti i giorni, per non parlare di pesca strascico o con bombe di profondità. A questo punto tu dirai che i pescatori di cui si sta parlando sono quelli con canna a tracolla che vanno a pescare la domenica: e allora quante scene di quelle che ho sopradescritto si dovranno ripetere prima che qualche d'uno capisca che non è morale trucidare un qualsiasi essere vivente se non strettamente necessario!"
Alex La Spada

Sentiamo comunque la nuova posizione di chi ha innescato la discussione...

"Caro Carlo,
ti ringrazio per avermi inserito nella posta brevis e vorrei ora concludere la polemica con il non noto redattore che ha scritto la preview di Big Fishing Game.
Ebbene sì, mi sono lasciato andare e chiedo umilmente scusa (non esageriamo! NdR) a Carlo e a Domenici Luigi. Il fatto è che io sono un grande amante degli animali (trote comprese) e quando è stato toccato il delicato argomento non sono riuscito a trattenermi. Comunque credo di aver trattenuto la soluzione: perché ogni pescatore, dopo aver preso una bella preda, non la fotografa e la ributta in acqua? E se qualcuno volesse mangiare una bella trota che se la compri al mercato!"
Riccardo Maria

Non essendomi io occupato della vicenda mi devo necessariamente estraniare da quanto già scritto, pur condividendo la risposta di Carlo. Non voglio comunque argomentare ulteriormente sulla liceità della pesca come attività sportiva o meno, cosa che ritengo una scelta personale (di non così grande importanza) da non confondersi con gli altri problemi di carattere sociale da te menzionati. In risposta a Riccardo dico invece che per me è comunque molto meglio pescare la propria trota e mangiarsela piuttosto che comprarla dal pescivendolo (almeno è più fresca!), non mi sembra però il caso di andare oltre anche perché non si deve dimenticare che alla fine l'argomento di partenza altro non è che un semplice videogioco, l'imminente Big Game Fishing della Simulmondo! Permettetemi a questo punto solo una breve considerazione: senza voler accusare nessuno sono convinto che in molti atteggiamenti apertamente naturalistici si nasconda invece una notevole ipocrisia, trovo infatti lodevole amare gli animali e lotta per la loro difesa, ma questo non può che farmi sorridere se l'altra parte della medaglia è una totale indifferenza nei confronti di milioni di essere umani che soffrono quotidianamente in ogni parte del mondo delle pene che non credo possano essere paragonate a quelle di un pesce....

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A PROPOSITO DI BOCCALONI...

Il pesce d'Aprile di quest'anno ha creato un po' di confusione che nella mia infinita magnanimità cercherò di mettere a posto una volta per tutte.

"E' vero che la Cinemaware è fallita?", Andrea Brancato. "Ho appena finito di leggere il numero di Aprile e ho quindi appena appreso (sigh!) la drammatica notizia del fallimento della Cinemaware...", Ernesto del Gesso. "Ora io mi domando e dico: non dobbiamo sentirci tutti quanti colpevoli del fallimento della Cinemaware?... La Cinemaware è come un cane abbandonato!", Ander l'Evocatore. "La mitica Cinemaware è davvero fallita oppure è il solito pesce d'Aprile?", Vittorio Pozzi e Joker. "Ho appreso con tristezza la notizia del fallimento della Cinemaware, senza dubbio dovuta all'irresponsabilità di tutti coloro che se ne infischiano del lavoro di un eccellente team di programmatori." Colonel Luke From 3D Armored (se vuoi continua a spedire i tuoi racconti, non ti assicuro per ragioni di spazio la pubblicazione, ma di sicuro li leggerò, ndR). "La Cinemaware è fallita! Fermato! Sì, proprio così, si era fermato alla faccia di tutti e di tutto. Il mio cuore aveva cessato di battere, guardavo le facce attonite di ci mi stava attorno, ma nessuno sembrava accorgersi di che cosa stava accadendo, correvo per la casa sventolando il TGM, ma nessuno capiva! La situazione si stava facendo assai grave quando tutto finì come era iniziato: scoppiai a ridere, a ridere come non lo facevo da tempo, l'ormai classico pesce d'Aprile è stato almeno utile...", Alberto Campion (ATK). "Come pesce d'Aprile quello della Cinemaware fallita non ha funzionato! Pazienza, sarà per l'anno prossimo!" Marco D'Amico. "La notizia del fallimento della Cinemaware mi ha lasciato di sasso, devo ammetterlo, tanto che stavo per scoppiare in lacrime, quando sfogliando la rivista a pag 91 ho letto della conversione per PC Engine, bel mese Aprile, eh?". "Complimenti a Stefano per il pesce d'Aprile riguardante il presunto fallimento della Cinemaware, ma io non ci casco!", Giuliano Loi. A questi si vanno ad aggiungere altre centinaia di migliaia di lettori che invece hanno preferito telefonare direttamente più o meno preoccupati o per congratularci per il pesce d'Aprile.

"Ma quando ho saputo che era uscito il gioco dei Cavalieri dello Zodiaco per Megadrive...", Bobbiese Gilberto. "Prima ero Nintendomane, ma quando ho saputo che era uscito il gioco dei Cavalieri dello Zodiaco...", Bobbiese Gilberto. "Anche perché sul numero d'Aprile ho letto dell'uscita del gioco dei Cavalieri dello...", Bobbiese Gilberto. "compro il Megadrive perché ho saputo che esce il gioco...", Bobbiese Gilberto (guardate che non sto sbagliando, sono quattro lettere praticamente uguali spedite dallo stesso mittente con la medesima calligrafia! NdR). "Bello il pesce d'Aprile riguardo ai cavalieri sullo Zodiaco per Megadrive!", Ciccio Petito. A questi si vanno ad aggiungere centinaia di migliaia di lettori che hanno telefonato per sapere quando sarebbe finalmente uscito il gioco.

Ecco uno di quei casi in cui: "la cosa c'è, ma non la si trova, non vi è mai capitato di sapere che c'è qualche cosa, cercarla disperatamente, magari averla proprio sotto il naso e non riuscire proprio a trovarla!?!" (Come dice sempre Alberto Pilot), ed in effetti vi siete fatti quasi tutti trarre in inganno da una notizia che purtroppo devo confermare. La Cinemaware è realmente fallita, questo è un dato di fatto, ma forse non avete bene l'idea di che cosa questo significhi, non mi risulta infatti che i programmatori siano stati picchiati e resi nell'incapacità di fare altri giochi in un futuro prossimo o remoto, ma semplicemente che i costi di produzione non venivano sufficientemente coperti dagli incassi sulle vendite e quindi la compagnia non era più in grado di proseguire la sua attività... Lo scherzo riguardava invece il presunto gioco dei Cavalieri dello Zodiaco su Megadrive, spiacenti! A questo punto prima di passare oltre vi propongo anche la missiva di un giovane lettore che ritengo degna d'essere menzionata: "Malvagia redazione di TGM, chi vi scrive è un allupato lettore di 16 anni che per arrotondare la sua misera paghetta di 25 mila lire la settimana, svolge la infima professione del pirata.

Quando oggi ho saputo del fallimento della Cinemaware il mio cuore si è riempito d'orgoglio; finalmente noi pirati eravamo riusciti a rovinare qualche programmatore ladro e disonesto come quelli della Cinemaware (non oso pensare quelli della Domark... NdR) che vendono i giochi a più di 50000 lire mentre io li faccio pagare 10000 lire (e trovi qualche allocco che te li compra a quel prezzo? NdR), ma dopo qualche minuto ho capito tutto: era solo un pesce d'Aprile, purtroppo non ce l'abbiamo fatta, ma il nostro lavoro li farà fallire...", Gabibbo '75.

Complimenti, continua così, ricordati solo di queste parole che mi scrivi oggi tutto convinto di te stesso, ricordatele soprattutto quando qualche d'uno per un simile atteggiamento così meschino (che secondo me non può non riflettersi anche nella vita di tutti i giorni) ti avrà sicuramente prima o poi "spaccato la faccia"...

SYNTHETICAMENTE

nnanzitutto due doverosi ringraziamenti ad altrettanti meritevoli lettori che si sono sobbarcati una spesa di soldi e soprattutto di tempo non indifferente per spedirmi due vere e proprie enciclopedie. Parlo di Marco e Matteo Molinari autori di un vero e proprio libro di fumetto con le divertenti avventure di Sant Sedia: i Pony dello Zodiaco, il secondo è invece Tito Cipriani che Max mi ha lungamente raccomandato per avergli spedito un'accuratissima soluzione di Champions of Krynn (anche qui una cinquantina di pagine!) che difficilmente potrà trovare la sua pubblicazione all'interno di una rubrica fin troppo affollata (a meno di spezzettare il tutto occupandocene fino al numero 2020).

Marco Spadini oltre alla lettera più colorata del mese con un'ottima riproduzione della nostra copertina critica alcuni globale, non posso fare altro che ribadire la soggettività di qualsiasi valutazione, per quanto riguarda invece i discussi globali, come già detto ci stiamo muovendo per trovare qualche cosa di più efficace. Come mai non è stato recensito Indy 500 per Amiga? E' quello che chiede Federico Colucci (il cui record sul giro è di 40.05 sec.), si trattava di un update e seppure pronta evidentemente non è stata inclusa in uno degli scorsi numeri per motivi di spazio o per altre decisioni che non mi competono, ad ogni modo condivido il parere che si tratti di un'ottima simulazione da non perdersi assolutamente.

Due storielle folli mi sono poi state inviate da Roberto Tancredi ("Ho tante tigri e tanti topi nipoti del mio zio PTP, ma un asinaccio come te non ce l'ho mai avuto, i bambini continuavano ad essere cani e i fetenti non si lavavano mai i denti..." e da Andrea con il suo "Piratabuster"... Un saluto anche per Laura di Roma (e va bene visto che proprio insisti aggiungo pure un bacio... NdR) autrice di una demenziale al massimo recensione alternativa di Golden Axe, con Fantozzi alla ricerca della scrivania perfetta!

"TGM Settimanale? Perché no? No, Max, non mettere la testa nel tostapane..." Ecco la proposta di Francesco di Roma, risposta: per l'amor del cielo...

Altri complimenti con tanto di carta affumicata a Ivan Bersanetti e gli altri valorosi videogiocatori del suo gruppo, a tutti loro aggiungo anche Gianluca Loi che mi ha inviato pure un dischetto (servono sempre...) con alcuni bellissimi disegni, quei folli degli Squattrinati di Napoli, lo psichiatra Raffaele Sedda ("unico cliente di me stesso"), Fernando Caivano che ci propone un interessante (ma difficilmente applicabile) sistema di catalogazione dei giochi e soprattutto delle adventure, Matteo Annesi e Massimiliano per il loro spaccato di vita di classe (quanti ricordi! NdR) e Luca Giorgi (dalla cui missiva è stato tratto uno spunto per un il cappello della recensione di Killing Cloud).

Come per il mese scorso mi accomiato con delle citazioni sempre opera di Rossetto Enrico: "L'amore risveglia tutti i sensi eccetto il buon senso", "Ciò che mi turba non è il fatto che tu mi abbia mentito, ma il fatto che d'ora in poi non potrò più crederti", "La maggior parte di noi chiede consigli quando conosce già la risposta, ma ne desidera una diversa".

CONCLUDENDO...

Mi sembra di aver anche questo mese adempito ai miei doveri, mi auguro in maniera per voi soddisfacente, e quindi prima di congedarmi vorrei salutare gli altri due lettori che hanno trovato la provenienza della frase della mia prima posta, mi riferisco a Fab e nuovamente il grande Roberto Comuniello che ringrazio per gli splendidi complimenti alla mia risposta, si trattava di una frase di una delle primissime canzoni incluse nell'album d'esordio del grande (non ho ancora trovato un aggettivo veramente appropriato che non sia il solito mitico o simili) Vasco. Ci si risente il mese prossimo e... Chi non vuole restare qui, vada in kollina! RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

il tuo negozio dei giochi
nel cuore di MILANO
a piazza Cordusio,
in via
SAN PROSPERO 1

16 BIT TOP 99

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
'NAM		49	....	59+	
4D SPORTS BOXING		....	....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	....	59+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49	....	....	
A-10 TANK KILLER		79	....	79+	CEV
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29	....	29*$	CEV
B.A.T.	SI	59	69	....	
BACK TO THE FUTURE III	SI	29	29	....	
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA		....	....	99*	CE
BETRAYAL		69	69	....	
BIG GAME FISHING	ITA	59	69	....	
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59	....	59$*	EV
CHALLENGERS	SI	....	....	59$	CE
CHAOS STRIKES BACK		49	....	....	
CHESS SIMULATOR	SI	49	49	49$*	HCEV
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59	....	....	
COHORT	ITA	49	....	....	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	....	69$*	CE
DEFENDER OF THE CROWN		19,5	....	19,5*$	CE
DRAGON WARS		69	....	72+	CEV
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49	....	49*$	CE
DUNGEON MASTER		49	....	....	
ELITE PLUS		....	....	89*$	EV
ELVIRA	SI	99	....	99*$	EV
EYE OF THE BEHOLDER		....	....	69$*	CEV
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	....	99$*	HCEV
FALCON		59	....	89+	E
FEUDAL LORDS	SI	49	....	....	
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	49	....	46,90+	
FORMULA 1 3D	ITA	49	....	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	....	39*$	HC
GEISHA	ITA	59	....	59$*	
GENGHIS KHAN		59	....	69+*	E
GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	49*	CEV
GODS		49	....	....	
GOLDEN AXE	SI	49	49	49+	
HARD DRIVIN' II	SI	29	....	29+	
HARPOON		59	....	79$	CE
HILL STREET BLUES	SI	49	....	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	69	....	
IMPERIUM	SI	49	....	49$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	49	....	45*$	CEV
IT CAME FROM THE DESERT		....	....	59$	EV
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	....	72$*	CEV
KICK OFF 2	SI	29	29	49$*	EV
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29	29	....	
KING'S QUEST V		....	....	99*$	V
LEMMINGS		49	49	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	....	49$*	EV
LORD OF THE RINGS	SI	....	....	69$*	CV
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	49	....	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29	....	....	
MEGATRAVELLER 1	SI	49	49	49$*	CEV
MERCHANT COLONY		49	59	....	
MIG-29 FULCRUM	SI	59	....	59+	CEV
NABUNAGA'S AMBITION		99	....	99*	CE
NARCO POLICE	SI	29	....	29$*	HC
NIGHT SHIFT	ITA	59	59	59$*	EV
PANZA KICK BOXING	SI	29	....	29$*	CEV
PLAYER MANAGER	SI	49	....	....	
POWERMONGER	ITA	59	....	....	
PREDATOR 2	SI	29	29	29$*	CEV
PRINCE OF PERSIA		29	....	29+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49	....	....	
RED BARON		....	....	89+	V
RISE OF THE DRAGON		....	....	89*$	V
ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III		....	....	33$*	EV
ROBOCOP II	SI	29	49	....	
ROCKET RANGER		19,5	....	19,5*$	CE
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS		119	....	....	
SAVAGE EMPIRE		....	....	59*$	EV
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69	69	69$*	CE
SILK WORM IV	SI	29	29	....	
SIM CITY + POPULOUS	SI	59	59	59*$	HCE
SIM CITY ANCIENT CITIES	SI	....	....	33$*	HCEV
SIM CITY FUTURE CITIES	SI	....	....	33$*	HCEV
SIM EARTH	SI	....	....	89+	HEV
SORCERERS GET ALL THE GIRLS		....	....	79$*	CEV
SPACE QUEST IV		....	....	89$*	V
SPEEDBALL 2	SI	49	49	....	
STAR CONTROL		59	....	59$*	CEV
STELLAR 7		59	....	59+	CEV
SUPER MONACO G.P.	SI	29	....	....	
SUPER OFF ROAD	SI	29	....	29+	
SUPREMACY	SI	59	....	....	
TEAM YANKEE	ITA	59	....	69*$	CEV
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29	29	29$*	
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	49	....	....	
TEST DRIVE III THE PASSION		....	....	65*$	EV
THE BARD'S TALE III	SI	69	....	69$*	
THE FINAL CONFLICT	SI	39	....	49*$	CEV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89	....	89+	HCEV
TURRICAN II The Final Fight	SI	29	29	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59+	HCEV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69	69	79$*	CEV
WING COMMANDER		....	....	59$*	EV
WONDERLAND	SI	....	....	69$*	HEV

vendita per corrispondenza
in tutta Italia
telefonate ai numeri:
02 / 874580
874593

fantasy miniature

BOARD ROLE WAR games GIOCHI di SOCIETA'

ora anche...

PERGIOCO console

249000 /177500

Lynx

199000
259000

nintendo game boy

159000

video games esclusivamente originali

350000 399000

SEGA megadrive

per tutti i computers

prezzi in migliaia di lire

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando i peggiori incubi diventano realtà...

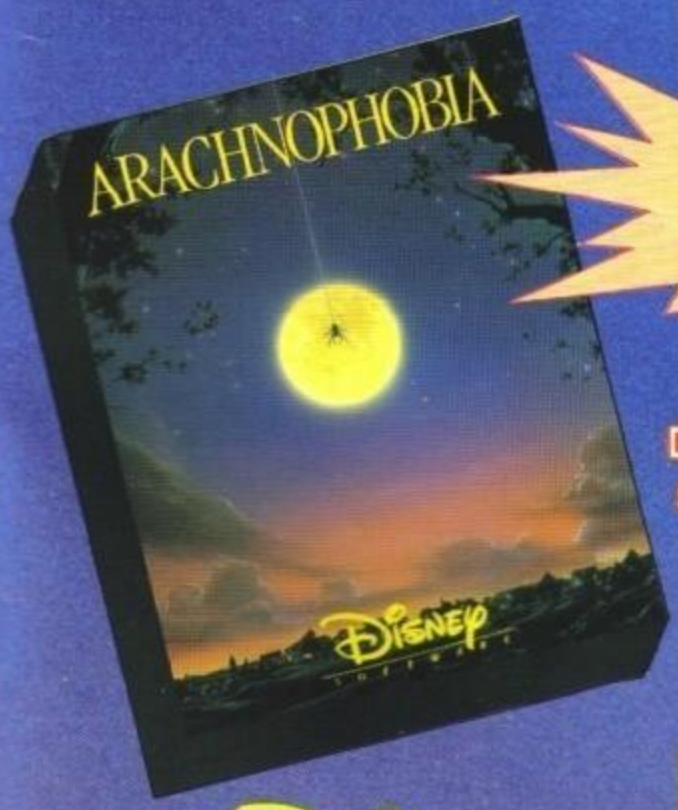
ARACHNOPHOBIA

Una pacifica cittadina californiana viene brutalmente scossa dall'arrivo di un enorme e velenosissimo ragno amazzonico. Nel secco e caldo clima, questa creatura ad otto zampe si moltiplica ad un tasso allarmante, seminando orde di spaventosi assassini.

Nel ruolo di uno specialista in tecniche di disinfestazione rappresenterai l'ultima speranza di salvezza per una comunità in preda al panico.

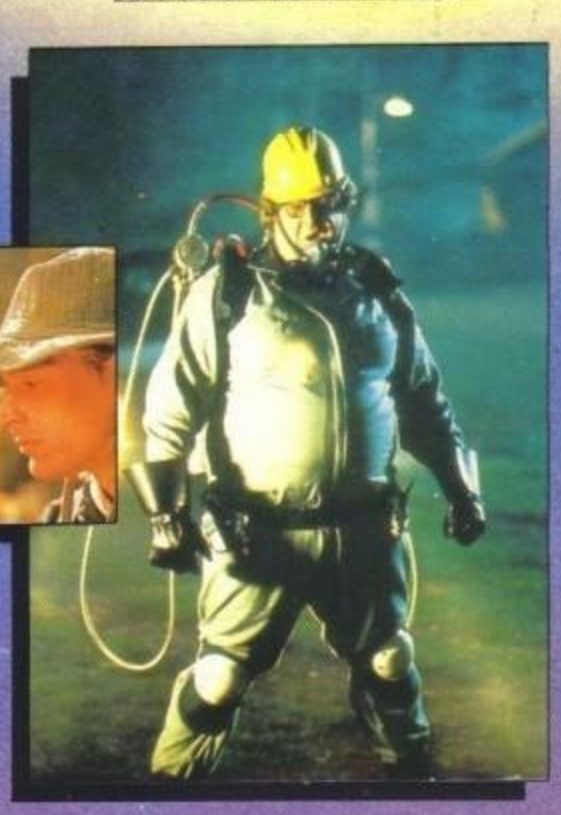
Ogni singolo angolo della cittadina (cimiteri, abitazioni) sarà la tua meta nell'affannosa recerca del velenoso ragno amazzonico.

Sarai armato del potentissimo insetticida «TOXI-MAX» e del tuo rivelatore di insetti, il BUGOMETER: la sconfitta di uno degli eserciti più velenosi mai esistiti è ora nelle tue mani.



Rivivi il terrore e la suspence dell'ultimo emozionantissimo film di Steven Spielberg!

Dopo l'enorme successo sul grande schermo, ARACHNOPHOBIA è ora un' entusiasmante sfida per il tuo joystick.



LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Prodotto da
BlueSky Software

Disney SOFTWARE

Distribuito da
TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

©1991 The Walt Disney Company - Published by Disney Software - Developed by BlueSky Software -Distribuito da TITUS sotto licenza della Walt Disney Company - Il nome ed il logo «ARACHNOPHOBIA» sono marchi registrati della Hollywood Pictures ed della Amblin Entertainment Inc. - TITUS ed il logo titus sono marchi registrati della Titus Software Corportation - La descrizione del prodotto e la schermate sono presi dalla versione PC EGA, altre possono variare -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN GIORNO LE MACCHINE INTELLIGENTI DOMINERANNO IL MONDO...
H. G. WELLS (1866-1946)

" IO HO "

CYBERCON III (2011-?)

Ti sei offertó come volontario per compiere l'"Operazione Nemsis". La distruzione dello spietato computer Super Defence ha fatto impazzire Cybercon III.

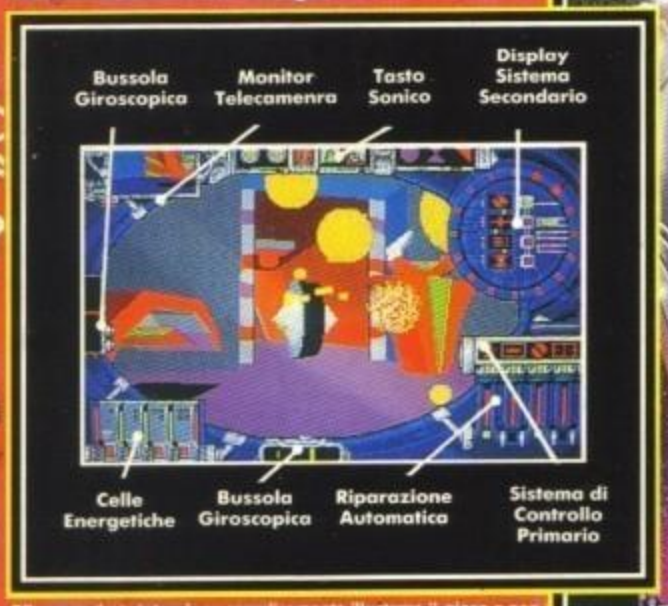
Equipaggiato con la tua potente armatura, recuperata dai relitti di un naufragio della tua navicella dopo l'assalto furioso di Cybercon III, devi penetrare nel complesso di difesa del sistema centrale di Cybercon III e disattivarlo.

CYBERCON

Cybercon III è un gioco di proprozini e caratteristiche epiche:

- *Ambiente 3D chiamato 'Monde Reale'. Contiene il più veloce scrolling grafico 3D mai visto fino ad ora.*
- *Combatti attraverso un enorme complesso comprendente oltre 400 diverse videate.*
- *Difese intelligenti che reagiscono ad ogni movimento che fai.*
- *Effetti sonori campionati.*
- *Figure uniche nel 'Modo Figure'. Ti dá la possibilità di intercettare i movimenti nemici.*
- *Oltre un milione di linee di programma contenute su 1 disco.*

Entrare è stato facile: uscirne... assorbirà tutte le tue energie!



Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato o delle specifiche di ciascun tipo di computer.

FORMATI DISPONIBILI: Atari ST · Amiga · IBM.
SUPPORTO GRAFICO: CGA, EGA, Tandy 16, VGA, MCGA
SUPPORTO SONORO: PC Speaker, AdLib, Roland.
MEMORIA RICHIESTA: 512K (640K per la versione a 256 colori).

THE ASSEMBLY LINE

REAL WORLD

Gioco disegnato da Ricardo Pinto.
© & ℗ 1991 U.S. Gold and Assembly Line. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito su licenza della U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021-625-3366

LEADER

AMIGA JOKER (4a uscita): "Cybercon III è la migliore avventura 3D mai realizzata fino ad ora.
THE ONE (uscita di marzo): 93%.
"Vivi l'esperienza di una completa realtà virtuale".
CU MAGAZINE (marzo): 93%
"Uno stupefacente esempio di 'realtà virtuale'".
C & VG (aprile): 84%.
"Uno dei migliori prodotti 3D mai visti".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/